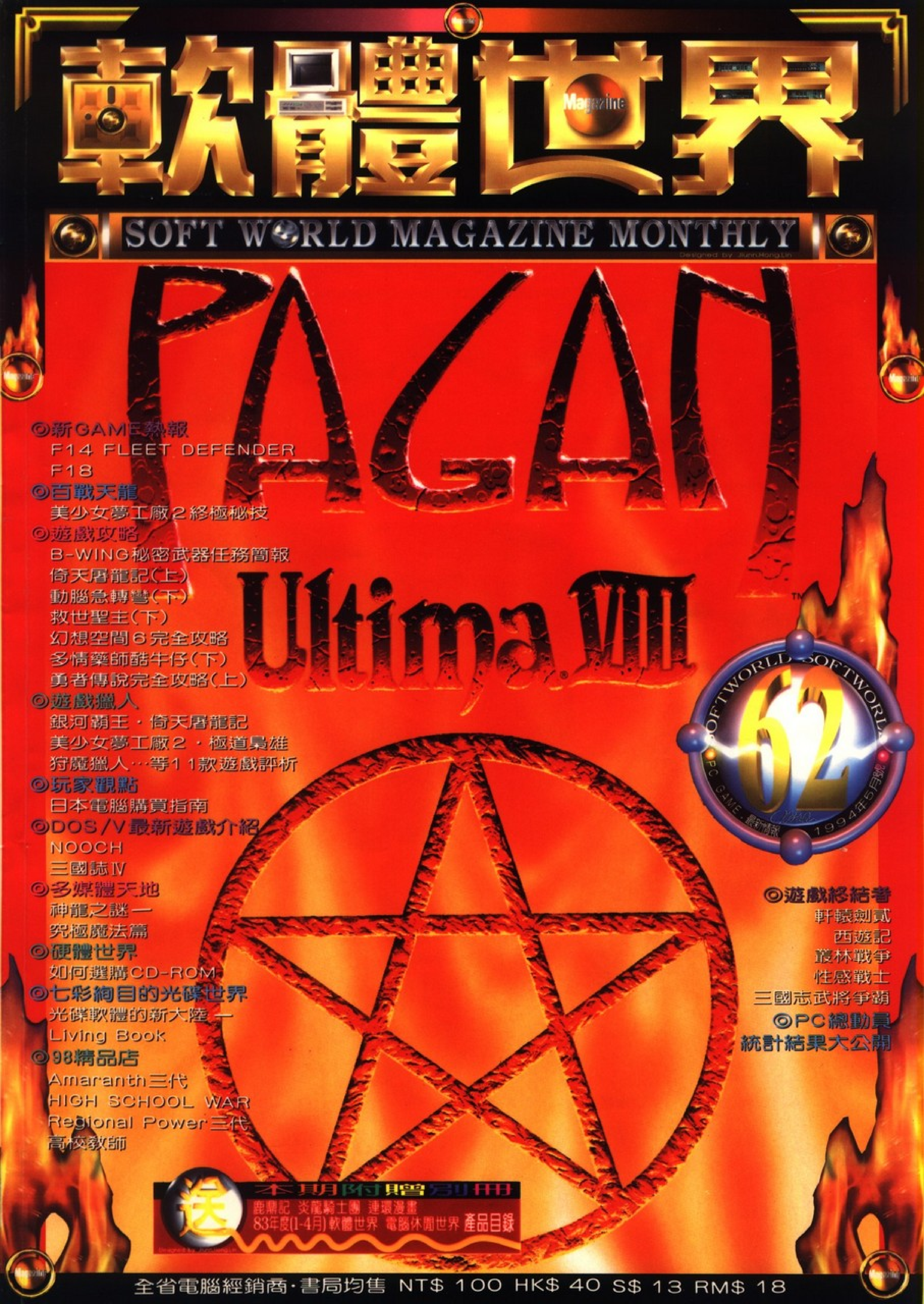

軟體世界
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
PAGAN
Ultima VIII
SOFTWORLD SOFTWORLD
62
PC GAME 1994年5月號
◎新GAME熱報
F14 FLEET DEFENDER
F18
◎百戰天龍
美少女夢工廠2終極秘技
◎遊戲攻略
B-WING秘密武器任務簡報
倚天屠龍記(上)
動腦急轉彎(下)
救世聖主(下)
幻想空間6完全攻略
多情藥師酷牛仔(下)
勇者傳說完全攻略(上)
◎遊戲獵人
銀河霸王・倚天屠龍記
美少女夢工廠2・極道梟雄
狩魔獵人…等11款遊戲評析
◎玩家觀點
日本電腦購買指南
◎DOS/V最新遊戲介紹
NOOCH
三國誌Ⅳ
◎多媒體天地
神龍之謎一
究極魔法篇
◎硬體世界
如何選購CD-ROM
◎七彩絢目的光碟世界
光碟軟體的新大陸一
Living Book
◎98精品店
Amaranth三代
HIGH SCHOOL WAR
Regional Power三代
高校教師
◎遊戲終結者
軒轅劍貳
西遊記
叢林戰爭
性感戰士
三國志武將爭霸
◎PC總動員
統計結果大公開
送
本期附贈別冊
鹿鼎記 炎龍騎士團 連環漫畫
83年度(1-4月)軟體世界 電腦休閒世界 產品目錄
全省電腦經銷商・書局均售 NT$ 100 HK$ 40 S$ 13 RM$ 18

通告

音寶868沒有改包裝



近來有不肖廠商盜版並修改本公司軟硬體產品，本公司除依法告訴外，並特別提醒消費大 衆：千萬認明大水彩罐包裝，以免上當，買到仿冒品。



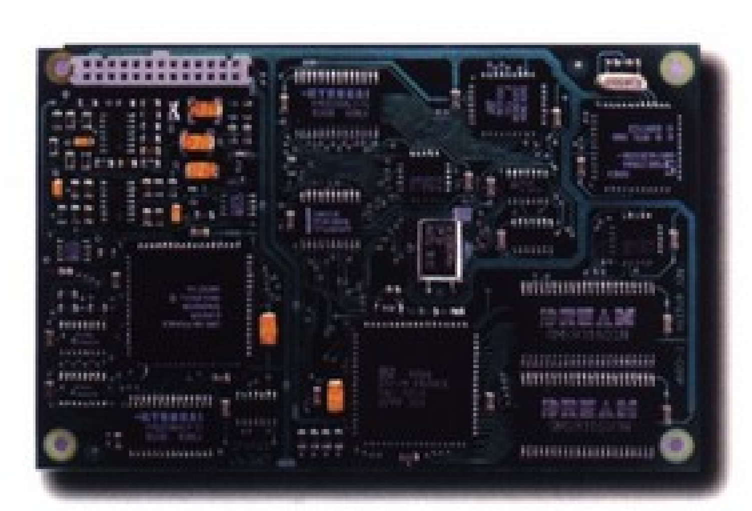


侵權仿冒



聲光音寶868

配合新產品上市，刻正舉辦原版軟硬體特惠活動，優待限額一百名，請您把握良機，以免向隅。



一、凡購買雅音樂集專業版—五線譜編曲印譜軟體，可獲贈DREAM9203音源卡或音寶868一套。特價8,500元.

二、凡購買雅音樂集精緻版—五線譜編曲軟體，可獲贈音寶868pop或音寶168pop一套。特價2,950元.

MIDISOFT原版軟體及光碟全面上市

1、雅音樂集STUDIO專業版	NT$ 8,500
2、雅音樂集SESSION精緻版	NT$ 2,950
3、音效拓展家光碟版	NT$ 600
4、魔奇音樂寶典光碟版	NT$ 1,200
5、SOUND IMPRESSION	NT$ 1,950
6、MULTIMEDIA MUSIC LIBRARY	NT$ 1,950
7、WORLD OF MUSIC SAMPLER	NT$ 900
8、MIDIKIT WITH RECORDING SESSION	NT$ 1,950

以上軟體均附有原版包裝，並有說明詳盡的使用手册。

凡購買本公司硬體產品，均可得到強大軟體支援，並附贈正版不縮水使用手册；如您購買 DREAM 9203+8905音源卡，更可獲贈中文音色調整程式；其它原版軟體之中文使用介面，亦正陸續推出中。

聲光魅力資訊中心

電話：(02) 746-9996 傳眞：(02) 767-0280

因雜誌延遲出刊，造成各方讀者的困擾與不便，編輯室特此鄭重致歉，並再次感謝各方對本刊的關切與垂詢，此事件儼然已成坊間最熱門的話題，有關延遲之原委於本期問題診療室中（ P.192 ）有更明確之說明，懇請讀者諸君體諒編輯難處與用心，一本厚愛，再予支持。由於品質要求與製作週期影響，自創刊以來每月 8 日的出刊日期將作調整，茲事體大，經考量製作與市場需求，編輯室做成決議，自本期起軟體世界雜誌之出刊日期更動爲每月15日，特此周告，免生讀者奔波守候之苦，請大家告訴大家。另外，也有不少讀者詢問票選的截止時間（恐不及投出選票），編輯室藉此再做說明：爲配合出刊時間，選票之截止日期自本期起順延至每月 28 日當期計票截止， 28 日前寄抵之選票都有機會參加鼓勵票投的抽獎活動，而 28 日後陸續寄抵之選票將與下期湧入之選票一併統計，因此讀者在下期雜誌出刊前（15日）將選票寄抵本社，只要不構成廢票，都將有效地反應在各期排行榜中，但爲讀者權益計，希望儘可能於 28 日前寄抵。

原擬於上期刊出的 PC 族總動員調查結果，因版面、人力與時間因素，於本期刊出（ P.162 ），爲精簡版面，所有數據皆以百分比方式表現，該篇幅內亦未逐項多做說明分析，有心的讀者可依數據顯示與去年同一時期（ 49 期，四月號）做一比較，其中電腦配備的消長頗引人注意。不少讀者對日本電腦頗爲好奇而選購 CD-ROM 的比例亦有攀升之趨勢，本期玩家觀點之日本電腦購買指南（ P.157 ）與硬體世界之如何選購 CD-ROM （ P.177 ）兩篇文章由熱心的讀者與特約作家不吝提供相關訊息，做爲讀者參考，希望能讓讀者從中受益。

繼上期新 GAME 俱樂部刊出數款模擬遊戲後，引來不少同好迴響，本期新 GAME 熱報再刊兩款模擬精品（ P.42 ， 44 ），在舉世矚目的華航空難事件中，世人對航空機具的飛航安全、機件故障與人爲疏失普遍引起關注，而模擬飛行玩家面對人爲操控，機件損害或失速問題或許另有一番體會與感受吧！！28.4％的讀者建議關閉連環漫畫專欄，咸認不夠精彩又佔篇幅，本社接受讀者之意見，於本期以單色別册方式隨雜誌附贈，免佔內頁篇幅；因頁數需求，內含智冠科技之部份產品目錄。本刊希望有機會能將國內各出版公司之遊戲產品目錄全數收錄，站在讀者角度以更詳盡之方式提供予本刊讀者，做爲選購之參考以服務讀者。另外，由本刊發佈以三個月爲限的國內新片動向（ P.32 ，訊息由各出版公司提供，若有異動，依各出版公司爲準）雖僅兩頁，卻一直是許多讀者留意的篇幅，本期新片動向是否令各路玩家對即將來臨的暑期熱檔出片狀況，一下子又快樂了不少呢？！

軟體世界雜誌是一本與讀者間互動性極高的刊物，特約作家及讀者多能感受本刊在互動性上展現的誠意，對於諸如新 GAME 俱樂部之報導方式及98精品店或光碟世界之內容與讀者需求……本刊竭誠歡迎讀者不吝來信提供您的意見，爲方便您的來信，寄到本社連絡信箱註明專欄名稱亦可。最後再次提醒有志寫 GAME 的讀者，第五屆金磁片獎的報名活動已經展開（ P.198 ），報名表也已於本期發佈（該報名表歡迎影印）特此呼籲有志之士可別錯過了一年一次難得的機會。

SOFTWORLD Magazine

軟體世界雜誌社

Soft World Magazine Monthly

發行人兼社長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／李俊賢
編　　輯／陳禮英、史　量、蕭嘉慧
資料處理／曾玉琴
美術主編／郭美玲
美術編輯／
葉秀娟、郭淑芬
駐美特派員／亞佛列德
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥
劉　瑋、楊淳妃、李錦綿
美術支援／
林俊宏、林慧玲、謝幸娟
劉信良
特約作家／
李莉莉、郭宗勳、朱學恒
卓挺然、鍾凱文、徐國振
劉興澤、葉明璋、劉昭毅
李永治、羅國宏、傅鏡暉
蘇經天、何　布、曾昭奇
王彰懋、吳昱甫、劉建台
呂維振、葉宗明、林政翰
黃文龍、吳忠晉、侯育宏
俞伯翰、黃啓禎、劉建良
賴福鑫、林旭中、廖奇建
朱傳純、吳文德、楊従優
石志清、卜起經、陳志明
黃振倫、潘昱宏、許雲翔
法律顧問／
遠東法律事務所陳錦隆律師
社　　址／高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／07-3841505
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
照相打字／
點線面電腦照相排版公司
製版印刷／
秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段77號
高雄總公司／
高雄市三民區民壯路61號
☎(07)384-8088
台北分公司／
台北市南港路二段99-10號１Ｆ
☎(02)788-9188
台中分公司／
台中市西屯區洛陽路148號
☎(04)323-7754
香港分公司／
香港九龍深水埗海壇街163號
銀海大廈1F B.C室
FAX：002-852-7280999
☎002-852-7292781
馬來西亞分公司／
13A,Jalan SS21/60 Damansara
Utama, 47400 Petaling Jaya,
Selangor, WEST Malaysia
TEL：002-603-7175206
FAX：002-603-7195711

軟 體 世 界 雜 誌

軟體

SOFT WORLD MAG

創世紀Ⅷ－異教徒

鹿鼎記

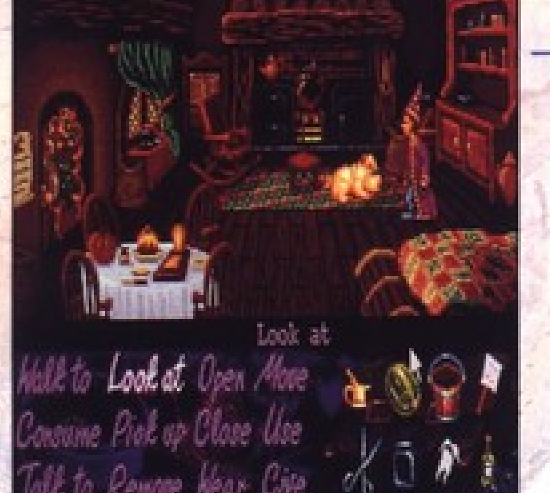
冥界幻姬

五月號廣告索引

世界
GAZINE MONTHLY

炎龍騎士團

求婚365日



頑皮小巫師

中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
中華民國78年 4 月創刊每月15日出刊

SOFTWORLD 62 1994年5月



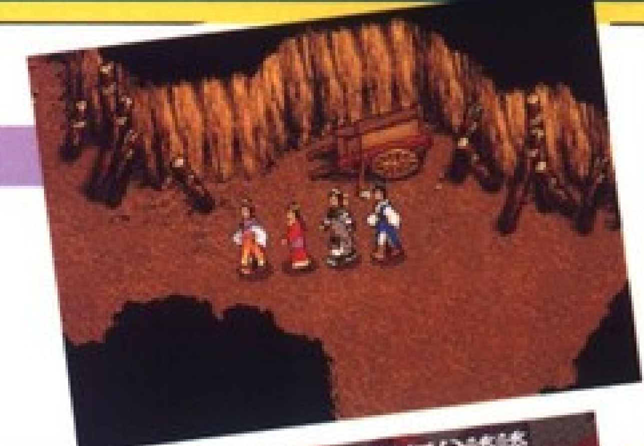
20 & Best 5

●廢票41票 ●其他103票 ●統計日計3月21日～4月28日
●總得票數2689票 ●資料來源：軟體世界雜誌61期選票

1 軒轅劍貳 562

□大宇資訊 □RPG □570元 □83年2月6日出版 □10片裝 □上期排行：1

破了！破了！終於破了500票…咦？！還差15票才破中華職棒保持的記錄？！抗議!!我要求延長計票時間…哼！毀容戰士的磁能砲都不敵我軒轅菜刀，區區倚天劍、屠龍刀，我怎麼會看在眼裡？！…哈哈哈…來人啊！把我的榜首寶座釘牢點，我還要坐很久哩!!哈哈…



2 倚天屠龍記 505

□軟體世界 □RPG+冒險 □600元 □83年3月29日出版 □11片裝 □上期排行：本期新進榜

你抗議？！我才要抗議!!我也要延長時間，沒想到我的票源正滾滾而來，總編大人一聲令下，硬是叫我屈身飲恨，看你這副猖狂樣，眞叫人抓狂，你最好釘牢點，這樣我坐起來才覺得舒適牢靠，哈……



3 三國志III中文版 267

□第三波 □策略 □1800元 □82年12月10日出版 □4片裝 □上期排行：4

你倆少在我面前哈來哈去的，煩死啦！想起我那個情投意合的天使妹妹竟然和那個只會蓋房子的〝田僑仔〞跑了，我就一陣鬱卒，哼？！在城市打完棒球後還要去農場度假？！誰稀罕？！女人嘛！還是清純點好…咦？！今天來了一個美少女…嘿…



4 毀滅戰士 232

□精訊 □動作 □540元 □83年1月15日出版 □5片裝 □上期排行：2

HEY！ MAN ！YOU SHUT UP.!!收起你那噁心的鼻血和口水，否則我轟得你三國志Ⅲ變四谷怪譚，永世不得…統一…嘿！別怕！我是面惡心善，特別照顧新來的…爲了表示我的誠意，我決定請妳吃一頓人肉…呃…看妳面有難色，是不是哪裡不舒服?!



5 美少女夢工場II中文版 204

□精訊 □少女教育策略 □700元 □83年4月2日出版 □10片裝 □上期排行：本期新進榜

小女子我初來貴寶地，人生地不熟，還請各位大哥多多照顧，實不相瞞…第一次就有椅子坐，深覺榮幸，不過，我老爹說我將來是當女王的料，這把椅子好像和我的身份不太速配，不知有哪位大哥願意和我換一下？！當然軒轅大哥的椅子要是釘好後，我坐起來一定是相得益彰……



本月新秀



金庸名作改編，在電視、報章雜誌出盡風頭，同時推出磁片版及CD版（本期上榜者爲磁片版）的倚天屠龍記，配合青年節的熱檔時期推出，果然在本期一進榜便突破500票，後勢強勁，是否一舉奪魁早已是衆多玩家關心的焦點，不料，本期竟以57票之差，委身第二，由讀者致電、來函要求刊出提示、攻略及詢問相關問題之急切程度，顯示熱度正持續擴散中，是否如預期所料，有待考驗。

【倚天屠龍記】

本月焦點



曾在GAME界興起一股養女兒風潮的美少女夢工廠，其衝擊不可謂之不大，雖未曾晉升BEST 5榜內，但其在榜內以穩健的步伐成長則是有目共睹的事實，曾幾何時，二代推出後，養父集團的票源紛紛轉向，使得二代以迅雷不及掩耳的態勢切入BEST 5，而一代的美少女卻以落差19名淪入休息區暗自神傷，一幅楚楚可憐的模樣，令人不禁唏噓，唉！養父們！一樣都是女兒嘛!!世態炎涼啊!!

【美少女夢工廠I 中文版】

讀者票選排行榜自從改爲刊出當期得票後，使得編輯室在每期的計票過程中籠罩著一股緊張刺激的氣氛，雖在計票中期已能初步瞭解有望擠入 TOP 20 的幾款遊戲，然而，未到計票截止，仍有戲劇性發展的可能，而對於可能擠進 BEST 5 的幾款強勢遊戲，更是非到最後一刻，難以臆測排行名次，尤其是票數差距不大的拉鋸戰，更是令人屏息難捱，本期的榜首之爭便是一例，賭性堅強者更是早已押下賭注，競爭之激烈，可見一斑。

因推出日期（ 3/29 ）來不及趕上 61 期票選排行的倚天屠龍記，本期終於不負衆望殺入 BEST 5 ，但仍以 57 票之差排名第二，在首次的遭遇戰中，讓軒轅劍貳再度蟬連榜首寶座，對金庸迷而言，不啻是件憾事。然而，以倚片新進榜名次，及其所凝聚的熱度旋風、後續張力而言，即便是拿下本月新秀及本月焦點雙料頭銜也實不爲過，不過編輯室最後仍然決定依新進榜名次將倚片列爲本月新秀，而本月焦點則頒給曾倍受養父集團大力支持，而今卻因二代推出，票源銳減以致失寵的美少女夢工廠一代中文版。而軒轅劍貳除了再度蟬連榜首封號之外，更如願地突破 500 票，卻未能刷新中華職棒當月 577 票（見 56 期）的記錄，殊爲可惜，另外，三國志Ⅲ中文版本期再創佳績，擠下了天使帝國晉升第三名，而天使與職棒這對歡喜冤家再次於 TOP 20 榜內重逢，雖說 TOP 20 榜內熱氣騰騰、暗潮洶湧，卻仍有數款遊戲老神在在，定力奇佳，分別是九五眞龍（ 10 名）、恐龍世紀（ 19 名）、天外劍聖錄及福爾摩斯探案中文版（ 28 名）。此外，有心的讀者將會發現幾項巧合事件；原本退出榜內卻於本期再度蒞臨的瘋狂時代（ 29 名）及上期列爲出槌焦點的黃飛鴻（ 21 名）；上期雙雙結伴蒞臨排行榜，卻於本期〝再度相邀〞同時退出排行榜的笑傲江湖及失落的封印，此現象似有功成身退之意，頗耐人玩味。

票選活動 中獎名單

劉冠良・高雄縣
曾漢基・苗栗縣
張古泓・台中縣
黃峻斌・高雄縣
李仲勝・宜蘭市
顧家堯・台中市
張智謙・新竹縣
王瑞鴻・台北市
丘學川・花蓮縣
楊清文・高雄市

●以上十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	5	模擬城市2000	電腦休閒世界	模擬	600	3	181
7	3	天使帝國	大宇資訊	戰略	480	9	121
8	6	中華職棒	軟體世界	運動	540	4	117
9	7	陸空戰將	軟體世界	模擬	580	10	33
10	10	奇門遁甲之九五眞龍	軟體世界	RPG	420	7	32
11	12	絕地大反攻	松崗	射擊	1250	CD-ROM	25
12	13	正宗台灣16張麻將	大宇資訊	博奕	480	4	20
13	—	中華職棒經理片	軟體世界	運動	300	1	18
13	14	X-戰機	松崗	模擬	540	9	18
13	8	魔法世紀	大宇資訊	戰略	450	6	18
16	17	大富翁II	大宇資訊	智育	420	2	16
16	19	魔法門外傳-黑暗魔君大反撲	軟體世界	RPG	580	10	16
16	19	戰神II	電腦休閒世界	RPG	580	10	16
19	19	恐龍世紀	精訊	戰略	460	4	15
20	—	武狀元-黃飛鴻	軟體世界	RPG	480	7	13
20	15	銀河飛將私掠者	軟體世界	模擬冒險	420	7	13

THE BUFFER 21 TO 30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數	本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
22	16	魔眼封印	軟體世界	12	28	9	美少女夢工廠Ⅰ中文版	精訊	5
23	11	吞食天地Ⅱ	軟體世界	11	28	28	天外劍聖錄	漢堂	5
24	22	巴士帝國	光譜資訊	8	28	—	瘋狂時代	松崗	5
25	22	創世紀Ⅶ第二部巨蛇之島	軟體世界	7	28	—	幻想空間 6	軟體世界	5
26	—	西遊記	熊貓軟體	6	28	—	元朝秘史	第三波	5
26	—	超級卡曼契	松崗	6	28	28	福爾摩斯探案中文版	軟體世界	5

創世紀 VIII－異教徒 UTLIMA VIII-PAGAN

預定聖誕節推出的創世紀 VIII 在 ORIGIN 照例的跳票後，終於在今年的3月25日在國外出版。ORIGIN 一向以“Others write a game，but we create a world！”爲座右銘！而這個堂堂邁入八代的祖宗級 RPG 究竟有何過人之處，使得全世界的玩家如此苦苦等待呢？繼上期的報導之後，本期再爲讀者們將做個徹底的介紹！

■類別：RPG ■出版公司：軟體世界 ■容量：35MB ■發行日期：5月下旬發行

PAGAN- Only Pentium Can Beat It?!

每當創世紀系列遊戲的推出，就會引起一陣玩家們提昇電腦裝備的熱潮。創世紀系列對硬體要求之嚴苛也是衆所皆知的。回想當初創世紀四要用 AT、創世紀五要用286、創世紀六要386、創世紀七要486，所以創世紀八當然就是要5……喔，沒那麼誇張！不過，其硬體之需求亦爲當今之最。以筆者的經驗，雖然其基本要求爲 386以上，4MB 的記憶體，但你若眞的用這種配備來玩的話，只怕會玩到一個超級龜速（龜速就是烏龜的速度，有看過烏龜在爬吧？）的遊戲！按個攻擊鍵，你可以先吃碗泡麵，再來看看劍有沒有揮出去！存檔的話，大概可以睡個午覺了吧！筆者在第一次進入遊戲時還差點以爲機器當掉了哩！由於 ORIGIN 在開發創世紀八時用的機器是486-DX2 66，所以玩家最好能使用 DX2-66 的機種、8MB 的 MEMORY，外加硬體快取才能讓遊戲順暢進行！

好了，說到正題！創世紀八在記憶體的使用方面正如他們所承諾的，已經放棄了那個令人詛咒的巫毒管理系統，並號稱與所有的 EMS 系統相容。所以玩者在遊戲中可以放心的加入任何 DRIVER 到 UMB 中，不必再和遊戲搶那小小的傳統記憶體！在介面上採用了與魔界召喚相似的45度立體視角，所有的畫面比起七代的正面視角都來得有眞實感！所有物品的設計，都極爲講究！在人物上，創世紀八使用了新的繪圖系統，整個人物的一舉一動表現十分細緻。創世紀的老手應該看過七代的開頭畫面吧！在八代中就是沿用了相同的手法。在八代中，人物在說話時已經不會再出現兩人的大頭像了，雖然如此，遊戲中每個人物的動作卻會隨著人物的不同而異，從一個捕魚的粗漢到受過高級教育的仕女，玩者可以很快地從此人的穿著舉動了解此人的背景和身分甚至個性，至少筆者還沒看過會認錯人的！而聖者的每個動作，拔劍、揮砍、踢腳、走路，跑步等，動作之流暢都是空前的表現。就連下雨後地面的積水都會映出路燈的倒影！整個 PAGAN，可以說就是一個具體而微的世界！

這個開寶箱的爆炸畫面在 386、4MB 的機器上要延遲個十幾、二十秒左右。

出城切換場景畫面淡入淡出時也要花掉不少時間。

戰鬥時同一畫面角色太多時也會有延遲的現象



採用 Silicon 系統繪製的圖形細緻度也屬空前。



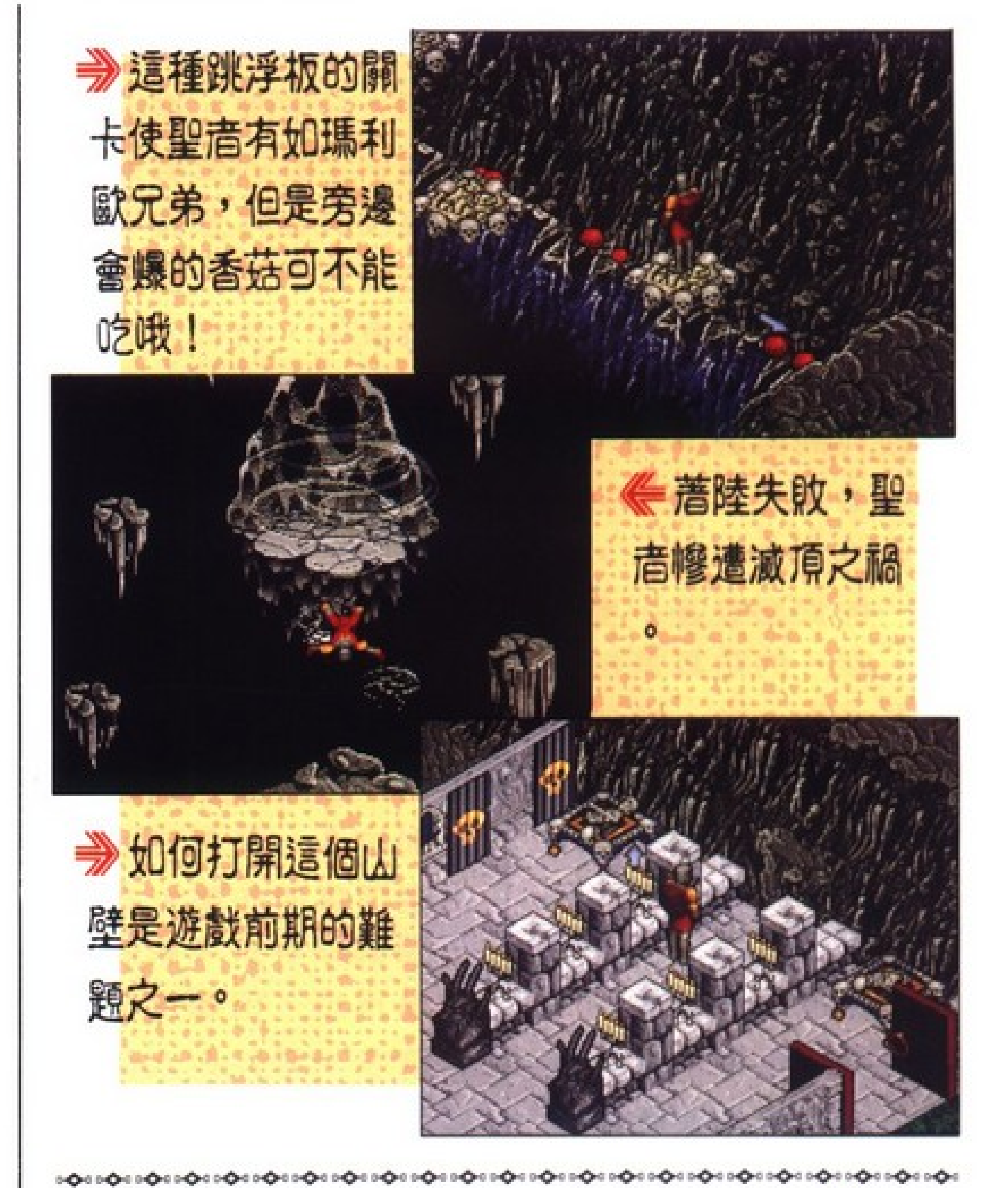
AVATAR = PRINCE OF PERSIA + MARIO BROTHERS?!

在遊戲中，聖者除了攻擊、行走、跑步的基本能力外，在創世紀八中又加了跳躍與攀爬的能力，使得整個立體世界更爲眞實！如對於大門深鎖的房子，玩家可以先爬到屋頂再由向下的樓梯進到屋內！當然，諸位玩家也不要以爲有了這些“高級”能力將可以使你的旅程變得容易。創世紀從六代起，難度就變得愈來愈不像話了。七代……，有點過分，而現在八代的難度眞是難得“變態”（我已經找不到更文雅的形容詞了）。雖然多了跳躍的能力，但相對地 PAGAN 的地形也變得更複雜。在創世紀八中 ORIGIN 不知把聖者當成了波斯王子還是瑪利歐兄弟，若隱若現的地板、時沈時浮的浮石……各式考驗聖者能力的地形，絕對不遜於其他動作遊戲。在陷阱的安排上：會噴火的火山口、隨時會陷落的地板、一碰就爆的魔菇……等，都…十分明顯，完全不怕你看到。因爲根本滿地都是，不怕你不中，眞是！@＃＄……。遊戲中提示不足，也是難度的主因之一。有很多地方都是要靠玩家自己去找出來，如遊戲中常常會有人叫你去另一個地方找進一步的線索。就這麼短短一句話，通常聖者就必須翻山涉水找到這個地方。



●屋頂也爬得上去哦！

在八代中幾乎很多消息都是由書中得到的，包括故事線索、學法術……等等！如：聖者在接受風神的考驗時的智力測驗，不但得把圖書館的七八本書全部看懂還要融會貫通才能通過測驗！這對於不習慣英文的玩家而言，實在是一種虐待！



➡這種跳浮板的關卡使聖者有如瑪利歐兄弟，但是旁邊會爆的香菇可不能吃哦！

⬅着陸失敗，聖者慘遭滅頂之禍。

➡如何打開這個山壁是遊戲前期的難題之一。

⬆聖者展示波斯王子的身段。



哇!!好險，差點跌下去！



Something About Story……



命運乘桀的聖者落入守護者的手中。

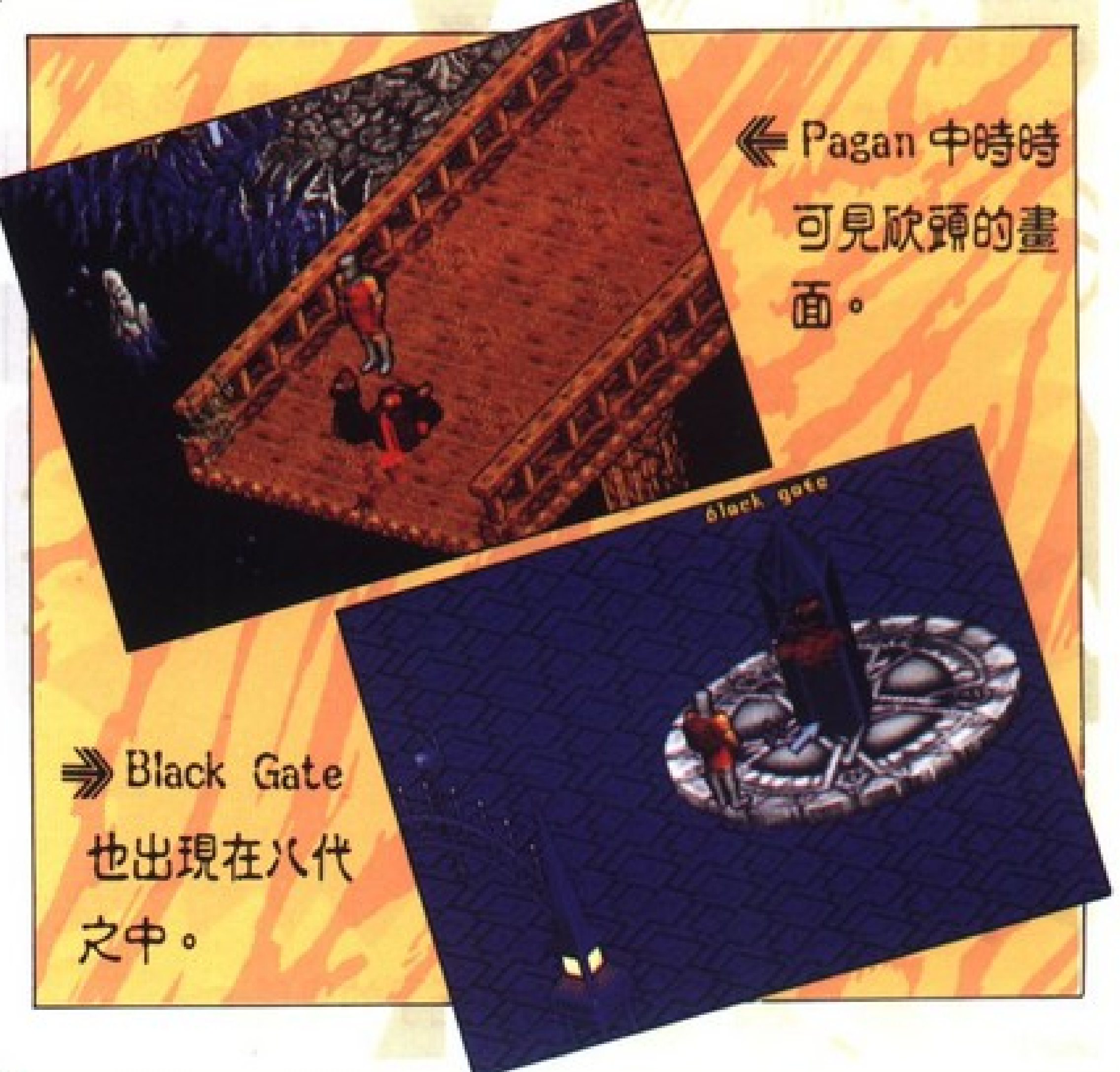
故事的安排上，本遊戲承繼蛇島的結束動畫。故事一開始，聖者被守衛者的手帶到一個名爲 PAGAN 的島上。故事和以往不一樣的是，這一次聖者是被守衛者抓來的，而不是被LORD BRITISH請來的，所以別指望守衛者會給你任何的裝備。開始時，聖者眞是落魄得可憐！身無分文不說，其唯一的武器就是一雙拳頭，唯一的防具是自己一身皮肉，唯一的法術是 SAVE&LOAD 大法！當然，正如開場動畫所述，聖者在此唯一的目標就是「回去」，不論到達哪裡，地球最好、索沙利亞也可、蛇島也罷！反正就是要離開 PAGAN 這個鬼地方。創世紀自從守衛者的出現後，其故事就開始走向血腥、殘忍、噁心的路線。在八代中更是變本加厲。聖者在和救回自己的漁夫說完話之後，向西不遠，就目睹了一場午門斬首的畫面。進城後，發現此城正處在一個官逼民反的社會！在女皇Mordea的恐怖統治之下，弄得民不聊生。所有的居民的態度都不十分友善。在 PAGAN中，你的聖者身份已經沒有任何意義了，在這裡你只是一個落魄的流浪人，沒有人認識你。對任何人講話都得低聲下氣，諂媚逢迎。筆者在巫師之城時，就曾經因爲一言之失，而引來一場殺身之禍。在 PAGAN 的故事中基本上和蛇島一樣爲一單線劇情，但八代中的選擇性則較多，玩者可以自由選擇哪個任務先完成。整個故事長度較巨蛇之島爲短，但難度卻高上許多。另外在八代中道德淪喪的程度，連聖者也身受影響。如：聖者在尋找回到原來世界的旅程中，受到了風神不少的幫助，怎知當聖者在找到回去的方法後，立刻忘恩負義把她幹掉。還有很多同門相殘，骨肉反目的事件，聖者爲了私利，每次都只好眼睜睜地看著它發生，甚至是幫兇！在創世紀八中，聖者爲了找尋回去的路，幾乎是不擇手段的！若以劇情分級的話，創世紀八應該是屬於限制級的。大概是在這種不正常的地方待太久，使得聖者自己都迷失了本性吧！

遊戲一開始手無縛雞之力、身無分文的聖者。

聖者將被送上斷頭台，意外的帶動一段骨肉相殘的劇情。

只要屋主不在，聖者可以幹盡闖空門的勾當。

NECROMANCER 犧牲垂危的生命奉獻 MOUN-TAIN KING，殭屍使者前來吞噬其肉體。



Pagan 中時時可見砍頭的畫面。

Black Gate 也出現在八代之中。

Something About Magic ……

而在法術方面：PAGAN 的法術系統與原來索沙利亞所使用的法術完全不同。在 PAGAN 這個大陸中，有地、水、風、火，四個元素之神，而法師們的法術也就隨著他們所信仰不同的神而發展出四種不同系統的法術。其中，地系的法術，移山塡海，無所不能，多用於冒險的場合，此系法術多爲口頭傳授，由學生自行筆記，施法時必須先配好藥材，練成法術才能使用。水系法術，爲數最少，以傳送性質爲主，用於特殊場合。此系法術由師父授給魔法書，施法時只需準備足夠藥材和足夠的法力，不必自己配藥。風系法術，多爲醫療、保護等法術，爲最實用之輔助系法術，此系法術乃由風神視學生之能力親自授給。施法時只要有該法術之聖器，配合足夠之法力即可，不需藥材。火系法術，爲數最多，戰鬥中反敗爲勝，轉危爲安，威力最強大的法術，多用於戰鬥場合。此系法術多由學生自行閱讀學習，再由師父考試鑑定。此系法術之配製，亦爲四系中之最難。首先施法者必需先於地上畫出五芒星，點燃法術所需之蠟燭，放好配法術的藥材，選擇能夠集中該魔法之聖器。開壇作法後才能練成。而且地、水、火，各系法術所需的藥材也完全不同。除了水，風兩系外，地系和火系都要由玩者自行筆記魔法書。尤其火系的法術，是整個遊戲中最麻煩的部分。（筆者在學此系法術時，光抄魔法書就花了將近一個小時）法術的施展也要依照地、水、風、火，相生相剋之理，例如：在火神的領域中，部分的水系法術將會失效。

地



➔地系的終極法術－流星雨。

水



➔水系的法術全由血統繼承而來，連聖者也無法抵擋。

風



➔風系的法術以治療與輔助性法術爲主。

火



➔欲練成火系法術必須先以五芒星開壇作法。



➤召喚惡魔的火之法術。

◀利用傳送寶石可以在大陸的各傳送點移動



◀火系的爆炎術威力驚人！

➔Ether 系的蹂躪術能瞬間奪走敵人生命。



How About Combat?!

在戰鬥方面：PAGAN的旅程將由聖者一人完成，在全程的故事中，聖者將不會有任何伙伴。所以戰鬥也將由玩者自行控制，聖者大致上有兩種基本攻擊模式－揮砍與踢腳。但以筆者的看法，在創世紀八中聖者最常用的招式應該是一“逃”！初期的聖者連打隻家畜都有問題，對付怪物簡直毫無招架之力！等到聖者取得了一些魔法物品之後才有辦法和一些弱小的怪物對戰，就算到後來，所有的能力都到了上限，遇到較高級的怪物大部分都還是得靠法術解決。怪物能力之設定太強，也是八代中新的挑戰。在PAGAN中的怪物種類並不多，但都畫得十分生動。小到地上的小虫，大到最強最勇的惡魔怪物的特性與人物的表現一樣精緻。其中很有趣的一點是，對付地上的爬虫，聖者可以直接走過去，踩死牠！比起七代中，聖者連蚊子都得用劍砍，合理得多！怪物中近戰最強的爲惡魔，遠距離攻擊最強的是鬼魂，最難纏的是骷髏兵，不知道是不是受了波斯王子的影響，八代中的骷髏兵是眞正的不死怪物，可以無限制復活。聖者在裝備上，防具已經簡化了，只有鎧甲、護腕、護膝與盾牌。武器也只有單手的武器，分爲，刀劍、斧類與釘頭鎚類。魔法武器相當多，如可以召來雷電，直接劈死對手的魔劍，可以產生火焰，燒死敵人的魔刀……等等！聖者的能力會隨著多次的戰鬥自行提昇，不再使用昇級制了，訓練也沒有點數的限制，只要你有錢，可無限制訓練，但並不是每次訓練都會提昇能力的。



◀全身魔法裝備與神兵利器的聖者



肉搏戰中最可怕的敵人－惡魔。



聖者使用分身術？原來是兩隻變身怪在作祟。



聖者奮戰眼魔的畫面，地上的碎片是被打死的眼魔殘骸。



對付強大的怪物，使用法術是絕對必要的。



圖下的不死幽靈有召喚殭屍的能力。



地下迷宮中，聖者正遭不死幽靈放出的火球追擊。



累積經驗後，可找城中的侍衛長訓練升級。



Something About Music & FXS……

在音樂方面：背景音樂，據筆者自行計算的結果，至少有七、八首，維持了以往製做的水準。在音效方面，創世紀八中連聖者走路的腳步聲都注意到了，而且走在石地、草地、泥地的聲音都不一樣。掉入深淵時的慘叫聲、誤中陷阱的叫聲、各種怪物的吼聲…絕對會讓玩者有身歷其境之感。遊戲中重要的劇情，如四大巨神、智者聖堂…等處，都有專人配音，山之王自大且混雜著石塊的聲音、風神仁慈帶有回音的話語、水神憤怒並夾著流水聲的咒罵、還有會隨時出現的守衛者諷刺的嘲笑…等等。專業的配音，是本遊戲另一個高潮。

音效卡方面，創世紀八中可用 AdLib 、Sound Blaster 、Sound Blaster Pro 、Sound Canvas 、Wave Blaster 、Pro Audio Spectrum 16，語音方面只有 SB 、SB Pro 及 PAS 16 。（其中 PAS 16 爲可正常工作）反而遠景最被看好的 Ultra Sound 在創世紀八中完全不支援，甚至只要載入 GUS 的模擬程式，一進入遊戲就會當。爲此，Gravis 公司後來派了專人到 Origin 公司請求協助改善此問題。但由於其語音的部分包函於主程式內無法更改。所以後來雖然出了一個 GUS 的修正程式，但在 GUS 下，也只能聽到音樂！

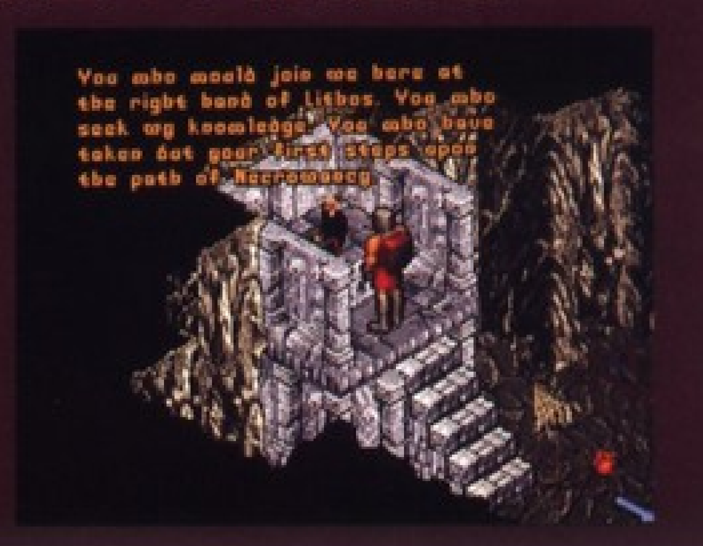


特殊場景的角色會有專人配音。

聖者行進時，隨著地面質地的不同會踩出不同的音效。

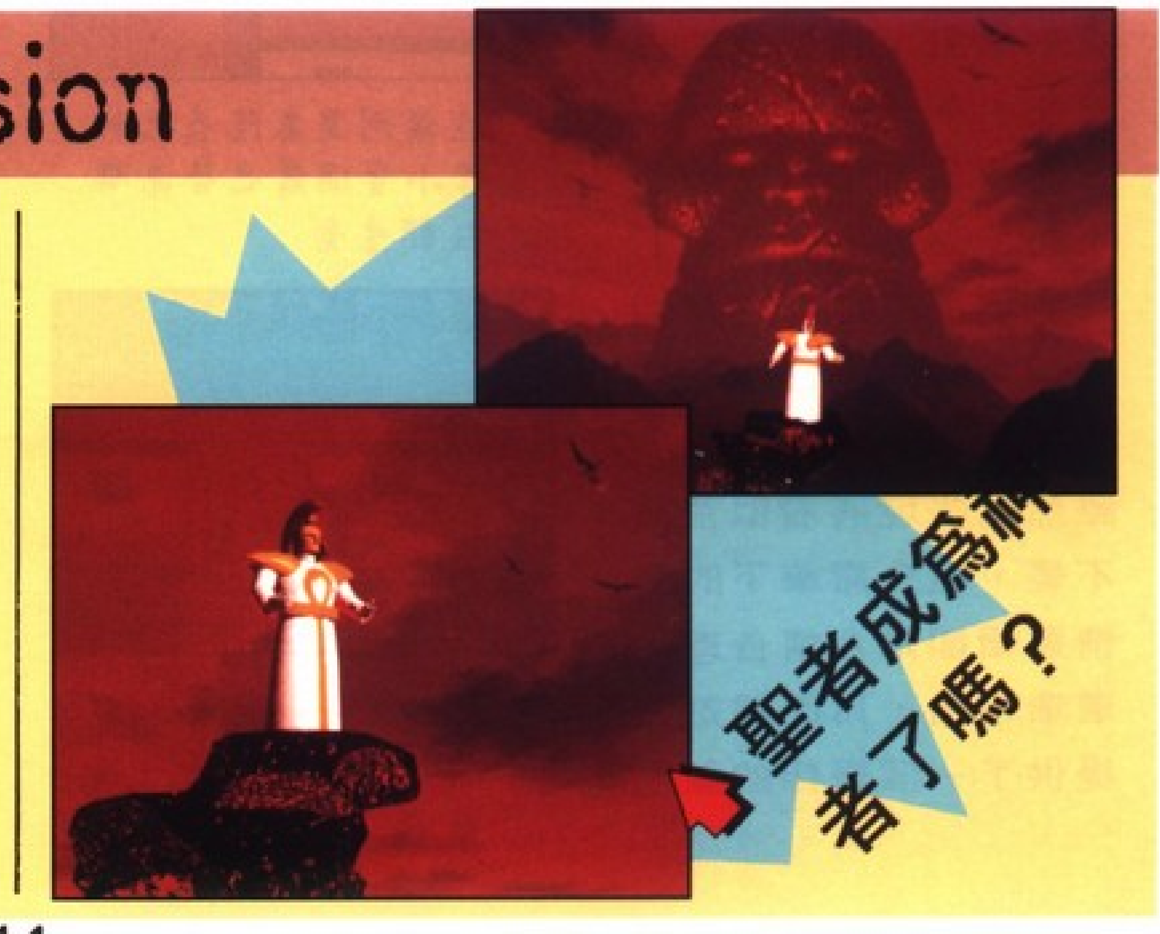






The Conclusion

總合而言，PAGAN 是一個高難度的上乘的 RPG，絕對值得珍藏的好遊戲。你如果喜歡創世紀系列，你若自認爲玩 GAME 能力超強，你若對於目前衆多應景的 GAME 感到失望，那麼相信 PAGAN 一定能滿足你所有的要求！最後，又據筆者的小道消息，雖然目前 ORIGIN 所出版的 PAGAN 的磁片版和 CD-ROM 版雖然都一樣，但 ORIGIN 內部正打算再出版 CD-ROM的加強版，到時將可能有更多的聲光效果。眞正使 PAGAN 成爲一個物超所值的GAME。

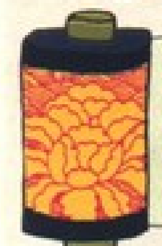


鹿鼎記



鹿鼎記是金庸筆下最特殊的一部小說，爲了符合原著的風格，遊戲以幽默的手法，精彩的戰鬥來表現這一個奇異的武俠世界，因此本期除了爲你介紹遊戲的主人翁韋小寶外，也對戰鬥系統做一個深入的剖析。

■類　別：RPG　■出版公司：軟體世界　■容　量：18MB　■發行日期：預定六月中旬發行



多彩多姿的韋小寶成長歷程

讀過原著小說的玩家們應該都知道韋小寶是一個出身妓女戶的混小子，打從出娘胎後便不知父親是誰。因爲在妓女戶中長大，他學會了拉皮條、察言觀色、拍馬屁等三流角色的功夫，後因遇見了天地會的茅十八，便靠著這些本事混到京城而開始一段處處逢凶化吉的奇妙經歷。原本只是一個冒名頂替的小太監，後來竟成爲皇帝身邊最紅的桂公公，又因因緣巧合而當上天地會的青木堂主、神龍教的白龍使，甚至連位居極品的鹿鼎公官位他也照作不誤，到最後還娶了七個老婆，眞可稱之爲朔古至今跨越黑白兩道皆能福星高照的第一人，雖然這些境遇看似荒誕不經，但金庸筆下的劇情邏輯卻是合情合理，環環相扣，爲改編遊戲提供了一個絕佳的藍本，因此在遊戲中隨著劇情的推展，韋小寶必須不斷的「變身」，不過各位玩家們千萬不要太羨慕了哦！因爲既然是角色扮演遊戲，韋小寶就等於是你嘛！

階段一：老婊子的小烏龜



在揚州麗春院長大的韋小寶偶爾也替老媽照顧生意



巧遇茅十八後韋小寶開始了人生的另一段旅程

階段二：初出茅蘆的小白龍





茅十八替韋小寶取了小白龍這個「藝名」

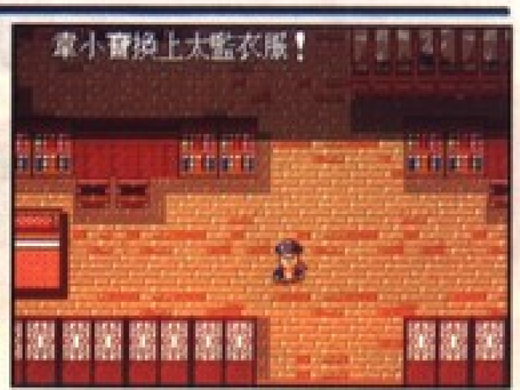


遇見海大富後，韋小寶得進入皇宮內院

階段三：皇家小太監



將海大富毒瞎後，韋小寶獲得化屍粉。



換上太監服，韋小寶成爲小桂子的替身





使用化屍粉將小桂子的屍體溶掉。

階段四：身刃鰲拜的大紅人



御書房中，韋小寶初遇小皇帝康熙

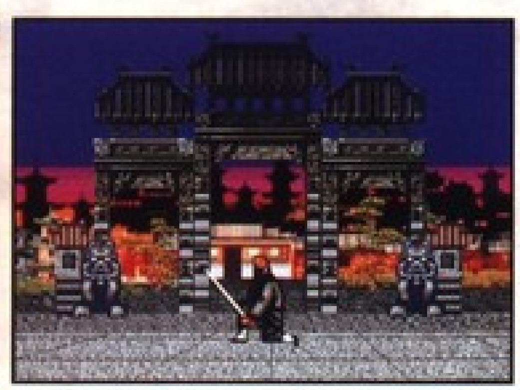


韋小寶為康熙設定除掉鰲拜的殺局

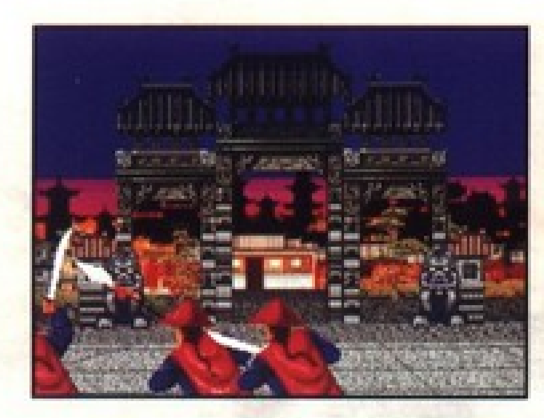
血腥的開場動畫 鰲拜神秘登場！



一部明史使鰲拜大興文字獄，殘殺忠良。



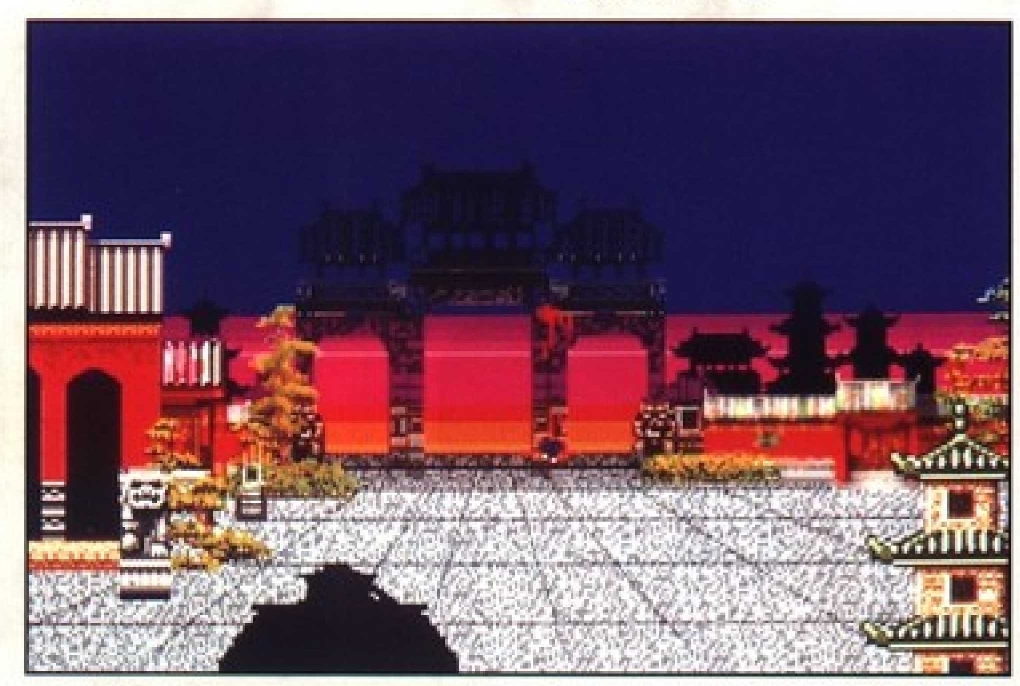
天地會青木堂堂主潛入京城欲除奸賊鰲拜。



滿清旗兵四處追查刺客的下落。



悍遭重擊，青木堂堂主猛噴鮮血而退。



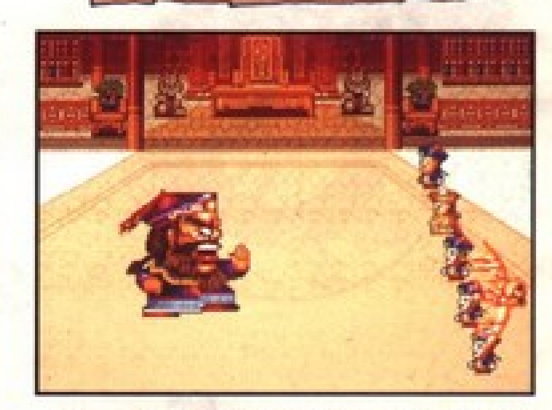
掌力強勁，青木堂主撞柱而亡，畫面中浮現鰲拜魁梧的身影

奇招百出的戰鬥系統

鹿鼎記的戰鬥系統可說是超任遊戲復活邪神、太空戰士的側式戰鬥系統的大集合，除了劇情所安排的戰鬥場面外，還有隨機出現踩地雷式的戰鬥安排，這時遊戲會由平視的地圖畫面切入側視的戰鬥畫面，雖然遊戲中的角色皆採用 SD 造型，但在重要劇情的戰鬥時，則會出現巨大 SD 造型的魔頭，相當有趣。每個角色各擁有其獨門招式，所有的角色的招式其有一百多種，等到隊員的等級夠高時，還能偷學敵人的武功哦！



鰲拜 分屍掌！



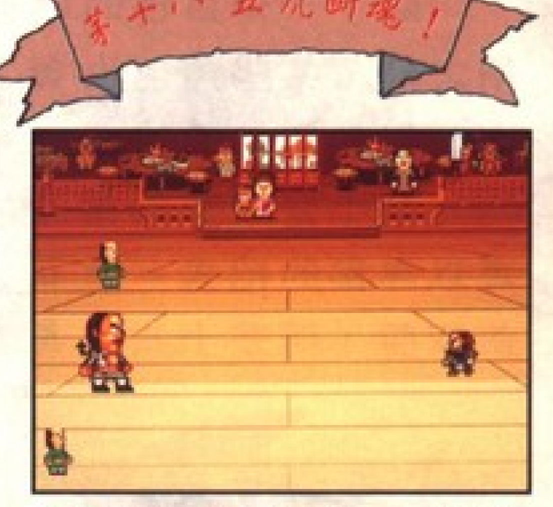
這一招可使隊員全體受傷

太監特攻隊 摔角！



這一招把鰲拜摔得頭下腳上

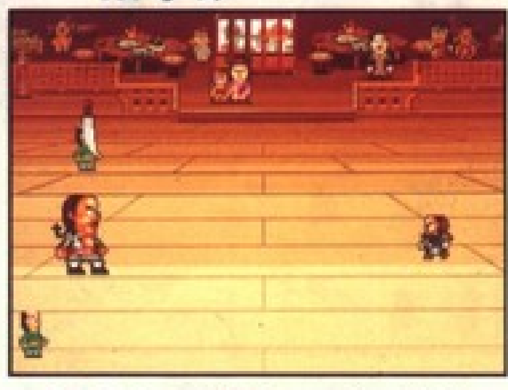
第十八 五虎斷魂！



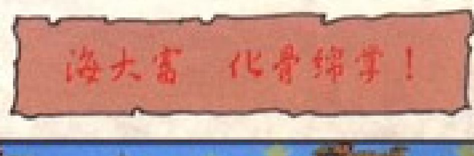
把大刀往上拋，這是這一招的起手式



全身散發出刀氣來攻擊敵人

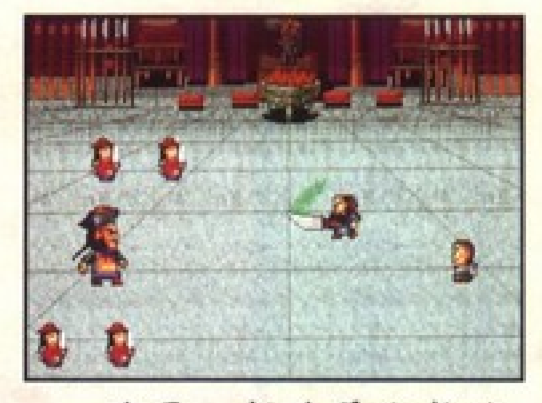


大刀落下，造成敵人的二次傷害





這一招是以一擊斃命！



使用一般兵器攻擊的平凡招式



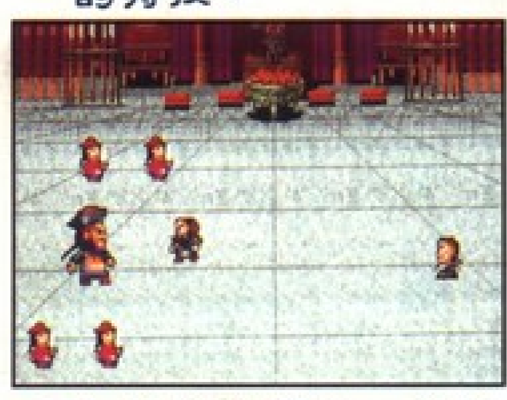
別忘了撒石灰、偷竊、搶奪等卑鄙招式

除了千奇百怪的絕招之外，某些角色也會有符合其個性的特技，例如韋小寶不學無術，專以卑鄙的招式 -- 撒石灰取勝，而茅十八出身草莽，因此早就使慣了偷竊、搶奪等勾當，諸如此類的特技設定，也為戰鬥系統添加了一些變化性。

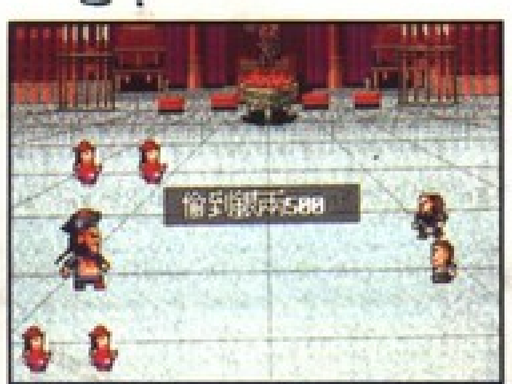
搶奪財物！



● 茅十八準備使出搶奪的特技。



● 打開你的荷包，我來也！

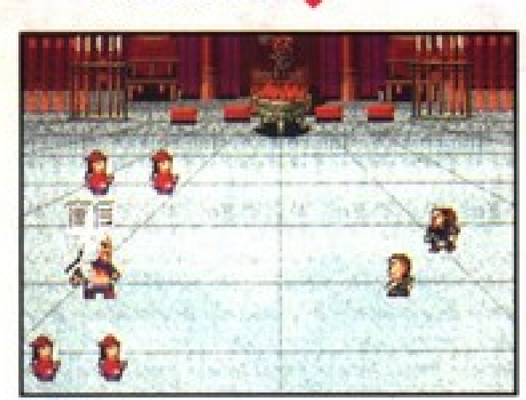


● 搶到五百兩，大豐收！

撒石灰！



● 韋小寶準備使出撒石灰的特技



● 敵人中招，雙目失明，攻擊力下降。



戰鬥陣法大公開

戰鬥時使用不同的陣法，在不同的位置上的隊員的屬性會產生不同的加成效果，因此參考隊員的特性來設定陣形，是戰鬥獲勝的關鍵。

壹 自由作戰

每位隊員排成一個縱列，依照自己之所長來自由的施展絕招，這就是自由作戰名稱的由來。在遊戲一開始時，這是隊伍唯一會使用的陣法，這個陣法的缺點是沒有任何攻擊或防禦的加成效果，隊伍中較弱的角色很容易因缺乏同伴的掩護而死亡。



攻擊力上昇：	— — — — —
防禦力上昇：	— — — — —
敏捷度上昇：	— — — — —



金庸筆下的劇情佈景

▼御膳房中一景

▲北京城中的蓮池塘

▲康熙皇帝的寢宮

◀大小太監聚集的賭場



貳 天父地母

由天地會總舵主陳近南所發明的陣法，此陣法的要義是讓隊伍中最強的隊員居中攻擊敵人，其他的四名隊員則分列在兩側守護，因此居中的隊員可獲得極佳的防禦加成效果，但也更容易引來敵人的攻擊，在遊戲中韋小寶在遇到陳近南後便會學得此陣法。



攻擊力上昇：	－　－　－　－　－
防禦力上昇：	①
敏捷度上昇：	－　－　－　－　－

參 衝鋒陣

中國行軍佈陣中用以突擊的陣法，這個陣法的使用方式是讓隊伍中最強的隊員站在最前方的陣頭位置來先發制敵，其他兩名跟隨其後的隊員也同樣會獲得攻擊力、防禦力、敏捷度的加成效果，這就是康熙賴以打敗鰲拜的陣法。



攻擊力上昇：	①　②　③
防禦力上昇：	①　②　③
敏捷度上昇：	①　②　③

肆 銅牆鐵壁

典型的防禦陣型，讓體力比較強或是能力比較高的兩名隊員站在前排來獲得防禦力的加成來承受敵人的打擊，藉以掩護後排較弱的隊員，在對付體力極高的魔頭時，這是一個採取長期消耗戰的陣法，這是韋小寶在抄鰲拜家時所意外獲得的陣法。



攻擊力上昇：	－　－　－　－　－
防禦力上昇：	①　②
敏捷度上昇：	－　－　－　－　－

伍 棄卒保帥

這也是一個屬於防禦用的陣型，讓敏捷度、體力較高的隊員站在陣頭，以其高閃避率來引誘並閃躲敵人的集中攻擊，中列的三名隊員則負責攻擊的工作，最後列的那名隊員則是在被保護的狀態，因此稱之爲「棄卒保帥」之陣。



攻擊力上昇：	－　－　－　－　－
防禦力上昇：	⑤
敏捷度上昇：	－　－　－　－　－

冥界幻姬

〃冥界幻姬〃是天堂鳥爲承續第一部RPG作品西遊記外傳的風格，並加入新構想的新作，據說還將推出CD-ROM版，喜歡RPG的玩家，千萬不要錯過了！

■類　　別：RPG
■出版公司：天堂鳥資訊
■容　　量：未定
■發行日期：預定6月上旬發行



繼“西遊記外傳”之後，天堂鳥資訊籌劃了半年多的時間，投下了無數的人力及物力，精心的研製了RPG新作一〃冥界幻姬〃，以回報玩家對〃西遊記外傳〃的支持。

劇情由一個動亂的年代一滿清末年開始，慈禧太后一手專攬政權，卻造成了一個極度腐敗的政府。貪官污吏橫行霸道魚肉鄉民，使得整個中國陷入了一片混亂之中，在如此的內憂之下，更有歐美等外患強行進入我國，引發了連連的戰事，而腐敗的清廷政府和慈禧太后在積弱已久的情況之下，更是一敗塗地，被迫簽下了許多不平等的條約，使得中國成爲國際上一個任人欺凌的國家。

在這個時候應該是一個振作奮發的時刻，但慈禧太后卻依然昏庸無知，不但把軍費撥爲興建頤和園的費用，私底下更暗中鼓勵義和團及白蓮教等邪魔妖道四處作亂，專對外國人下手，殺人放火，極盡殘忍之能事，此舉引起了歐美諸國之公憤，繼而引發了八國聯軍，清廷在如此的情況之下更是一敗塗地，北京城被血洗一空，慈禧等皇親國戚也匆忙亡命出走，就在這個時候，一向受慈禧〃照顧有加〃的白蓮教教主遣手下送來了一顆〃白蓮神珠〃，非常慎重其事的交給了慈禧，並傳達白蓮教教主的語意，但沒有人知道他們之間說了些什麼，也沒有人再看過那顆〃白蓮神珠〃，只知道在往後的日子中，慈禧隨身都帶著那一顆〃白蓮神珠〃，一直到她進了墳墓，〃白蓮神珠〃也變成了她的陪葬物之一，而〃冥界幻姬〃的故事也就此展開……

進入遊戲之後，故事的時空拉回了現代，玩家扮演一個生活並不得志的青年一潘曉安，就在一天的下午，因爲工作出紕漏而被開除的他，在灰心之餘正想打電話給女友訴苦，卻早一步的接到女友要求分手的電話，心灰意冷的他，茫然的一個人走了出去，開著車子到處亂逛，不知不覺中時間不知道流逝了多久，心力交瘁的他也逐漸的打起了瞌睡，就在一陣強光閃過之後，他的車子和一輛砂石車撞個正著，

冥界幻姬-女魔頭慈禧變身



擁有白蓮神珠的慈禧，雖數百高齡容貌仍宛如少女。



催動法力，慈禧開始變身！



變身後猙獰的臉孔。

意識逐漸消失的他只感到自己骨頭斷裂的劇痛，然後就不醒人事了……

在感到一種柔和的光線之中，潘曉安醒了過來，發現身旁有一個美貌的女人，在一陣詢問之下，發現自己已身在冥府！而身旁的女人竟是和自己一樣是個剛到地府報到的鬼！在同病相憐的情況之下，潘曉安和那個女人結伴同行，卻發現地府處於一種混亂的狀態，冤魂四處遊蕩，兇惡的鬼卒到處殘殺無辜，原有的秩序蕩然無存，在多方的詢問之下，才發現地府目前有一股新興的惡勢力，原來慈禧在死後利用〃白蓮神珠〃的魔力吸取地府的玄陰之力，而且大開枉死城，將不平而死的惡鬼納為自己的手下，企圖在自己的玄陰魔力飽滿之時，反撲人間，建立一個萬世鬼域！而潘曉安在此時得到一個老者的指引，發現自己是一個陽年陽月陽日陽時陽分陽秒出生的純陽天命！也只有他才能抗拒慈禧的玄陰魔力，不由分說的，這一個剷除妖后的大任也就落在他的身上，一個在人間的倒楣鬼，此時在陰間卻將成為一個拯救陰陽兩界的英雄！而艱辛的旅程也就此展開了……

相信看完簡介之後，大約就可以看出遊戲的大要，玩家將扮演潘曉安，而身旁有一位伴隨著你經歷險境的紅顏知己－小玉，在尋訪消息，斬妖除魔的過程中，她將給你莫大的幫助，到了遊戲的後半部兩人將發展出一段暗藏在彼此心底的感情，不過一個更大的陰謀也在此時即將暴發…能否斬妖除魔，順利除掉慈禧，也就看你的選擇及實力了。

在操作方面是使用滑鼠操控全程，增添了遊戲的方便性，如果使用鍵盤的話也可以得到不錯的操控效果。也許有些玩家已經注意到，〃冥界幻姬〃的廣告已經持續了一段時間，而且其中的開發畫面都不一樣；這究竟是怎麼一回事呢？原來在監製人員的要求之下，單單就圖形一項而言，改版的工作就進行了六次之多，如果你有玩過日本PC9801 的遊戲，您可能早就發現冥界幻姬的圖形精緻度和畫風與日本遊戲相當接近，這也是天堂鳥資訊的美工製作群奮鬥的目標－希望當你擁有〃冥界幻姬〃之後，再也不用羨豔於日本的遊戲了。

全螢幕法術效果的高解析戰鬥畫面

除了遊戲畫面之外，冥界幻姬在遊戲介面方面也做了許多的革新，例如為了展現精緻的人物造型，所以在戰鬥方面採用了 640 × 480 的高解析畫面，藉以得到最佳的視覺效果，另外還添加了在〃西遊記外傳〃中廣受好評的全動畫法術，再搭配多樣的音效效果，以獲得最佳的臨場感，至於在一般人物行走畫面，由於考慮了畫面的捲動速度及圖素的質感，所以仍採用 320 × 200 的解析度，但為了加強地圖捲動的效果，加入了多重立體捲動圖素的特殊效果，當人物在行走時，畫面將地圖清楚的分成上下兩層，人物行走在上面一層，下方就是廣大遼闊的地獄場景，所以自然產生了一種凌空飛行的感覺。另外，如果有玩過超級任天堂的玩家們應該知道，在一些遊戲中常常有一種畫面向下壓成立體廣角畫面的特殊效果，如太空戰士五代中飛空艇起飛的畫面，還有聖火降魔錄的地圖選擇畫面；現在〃冥界幻姬〃也將運用此一畫面特效！如此一來，當您操控人物時，將不僅單純的圖素變換而已，還會有十足的立體感。



冥界幻姬的戰鬥畫面，圖中的主角左為潘曉安，右為小玉。



遭遇火龍的畫面，圖形的風格有濃厚的日本風味。



施展法術命中蜥蜴人。



與〃黑暗王座〃相同的全螢幕的法術效果。

炎龍騎士團

自從上一期的雜誌刊登出『炎龍騎士團』的報導及漫畫之後，有不少的讀者紛紛來信，想要打聽一些更深入的消息（包括漫畫作者『阿女』的資料、長相、三圍……）。為了這些熱情的玩家（若下一期未登的話，他們將會採取某些『較』激烈的手段），記者只好在百忙之中趕到漢堂公司採訪（順便看看『阿女』的真面目）。



■類　　別：戰略　■容　　量：18MB
■出版公司：漢堂資訊　■發行日期：預定六月中旬發行

經過一位『貓咪』先生的指引，記者打聽到製作群正在會議室中討論事情。沒想到剛想敲敲會議室的大門時，『看我的超人拳！』『啊……』糟了！難道我來得不是時候，正好遇到內部械鬥？正想改天再來拜訪，先溜之大吉之餘，『碰！』大門突然打開，只見一名面帶煞氣的男子出現。『好卑劣的Mr.Big……咦！你是……』我立即慌張的表明身份及來意。原來製作群正在午休時間玩Neo.Geo 版的『龍虎之拳II』，怪不得殺氣如此大盛。望著這位仁兄的難看臉色，我正不知要如何啓口採訪時，只見一位仁兄滿面春風地走了過來，想必剛才一定打贏了，看他得意洋洋的傻樣，從他的口中或許比較容易套出些消息。於是記者就先轉移目標，開始了以下的採訪：

炎龍騎士團問答集

記者（以下簡稱記）：請問阿女小姐是否方便見客……啊啊！錯了錯了！抱歉！拿錯講稿了！請問『炎龍騎士團』遊戲製作群之參與工作人員，是否能先大概介紹一下？

李永治（以下簡稱李）：好的！我們的人手相當簡單，用了三加一個人。程式及AI方面全由林仁川負責，他除了製作過『風塵三俠－金箭使者』之外，以前在外面也參與過不少遊戲，像是『勇者鬥惡龍』系列等。美工由王棵華主擔綱，舉凡人物外表設定、所有圖形及角色繪製，甚至抬頭與結尾的畫面，都讓他一手包辦了。雖然遊戲中所用的圖量相當多，但是在他正值血氣方剛的年紀之下，其速度連我們都相當驚訝。另外還有一位強有力的『背景』蔡佳玲，在遊戲中所用到的各種漂亮場景，其背景大都出自她的手筆。當然啦！還有公司內的其他成員，也或多或少給了我們不少協助。

記：呃……你好像忘了提起自己……。

李：哦！我嘛！吃飯打混的！哈哈！開玩笑的！我負責遊戲內容的整體規劃，像劇情發展、對話、人物性格、武器、護甲、法術與物品的資料設定、以及地圖與戰場的編排……等。

記：這樣說來，你們四個人大概花了多少時間來製作遊戲？

李：嗯……大概半年左右吧！由於我們在製作遊戲時，就表明是『集體創作』，也就是說，只要在製作中任何一個人有問題的話，我們會立刻設法溝通並加以解決。所以整個製作過程中，大夥的合作意識都極高，而且我們還常藉著『龍虎之拳II』來增進彼此的感情……嘿嘿！Mr.Big 無敵了……呵呵呵……

記：……他怎麼了……？

王棵華（以下簡稱王）：沒事，他只是玩得太激動，興奮過度了，等一下就好了。喂！別笑了！等一下我會用

遊戲三部曲

➡敵我角色遭遇時切換為戰鬥畫面。





⬆劇情的帶入使戰鬥場景更新



⬅⬆進入戰鬥時先來看地圖、再做好佈陣的安排。

John把你幹掉的！

記：這樣子的話……那麼能不能請教你一些有關『炎龍騎士團』的事？像是你們在製作這個遊戲的時候，爲什麼想要做這麼大的戰鬥動畫？會不會遇到一些困難？

王：因爲皮癢難耐……啊！不……不是……因爲一直想在自己的處女作中，營造出十分具有魄力的戰鬥動畫；直到有一天，我在一個風雨交加的夜晚中，看到了某個遊樂器上的戰略遊戲，一時我就靈機一動：何不將它搬上電腦？剛開始的時候，很多人都以爲我瘋了；但是現在遊戲即將完成，可以證明我當初的IDEA是對的。

記：除了戰鬥動畫之外，據你們所稱，『炎龍騎士團』好像是採用雙線式劇情？

王：這個嘛……喂！好了吧？問你了！

李：喔……有關這個雙線式劇情，是爲了讓玩家們，能夠好好地體會我們所創造出來的整個遊戲，而不單只過關罷了；所以我特地安排了兩種劇情。當玩家做了某些事以後，很可能會影響到往後發展的劇情。基本上我們的劇情不只是發展路線不同，甚至連加入的人物及結局，都完全不一樣。

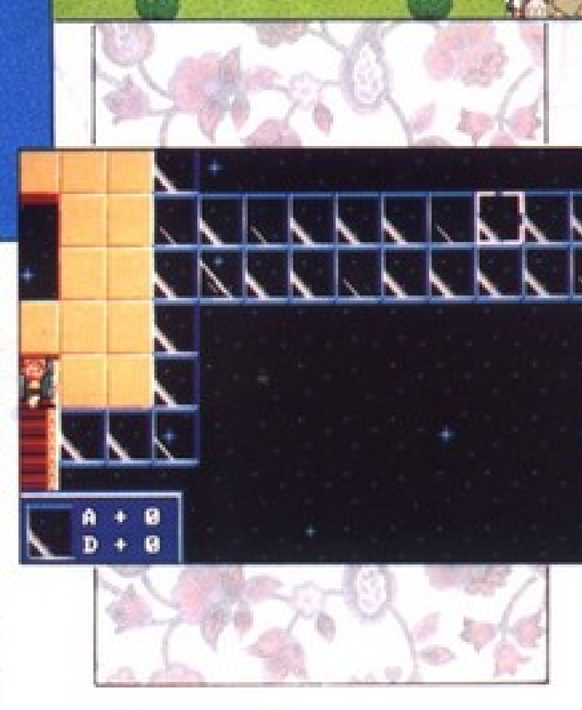
記：好的，謝謝你的回答。那這位想必是程式設計師林仁川吧？

林仁川（以下簡稱林）：……。

王：他正在苦思如何破解某個人的奸招，所以暫時可能不會回答你的問題了。

五花八門的戰略場景







記：喔……這樣的話，那是否可以請你們談談有關『炎龍騎士團』的故事大綱？

李：這個故事的背景，是設定在一個類似古代魔法與怪物並存的時空。根據他們那個世界的傳說，在上古的時候，聖族及魔族發生了激烈的戰鬥；原本魔族佔了上風，後來聖族派出最精銳的十二戰士，去突擊魔族的首領－大邪神。在經過慘烈的戰鬥後，十二戰士雖然將大邪神暫時封印住，但也傷亡殆盡。爲了避免大邪神再度復活，剩餘的戰士將邪神封印在另一個時空的小島上，而這個小島，就是本遊戲的舞台－達拉尼亞島。

記：原來這段故事就是『炎龍騎士團』的副題－『邪神之封印』的來源了？那麼『炎龍騎士團』的名稱又是怎麼來的？

李：嗯……這就說來話長了。在這個達拉尼亞島上，有一個名叫『羅特帝亞』的王國。在國王亞美達二世與王后剛生下兩位王子不久，原本駐守邊疆的大將軍哈奇突然起兵叛亂；不僅殺害了國王及王后，就連剛滿週歲的兩位王子也不放過。幸好忠心的御前侍衛克隆浴血奮戰，救出了二王子雷特，並逃到偏遠的村莊躲藏起來。

記：那後來呢？

李：經過十八年後，克隆將雷特的眞正身份告訴了他。悲憤的雷特，決定起兵討伐叛將哈奇。他們在途中會陸續加入不少伙伴，而這些並肩作戰的英雄，也就是後來所傳說的『炎龍騎士團』成員。至於炎龍這個名稱，在遊戲中將會與劇情有很大的關連。在這裡先賣個關子。

記：好的。嗯……現在時間不早，我想就先行告辭了。謝謝你們接受我的採訪。

記者在採訪時，也看了『炎龍騎士團』的實際操作，整個戰鬥動畫看起來，倒覺得比照片有魄力得多。據稱漢堂決定先在各經銷商處（電腦商店及書局）散發試玩版，並歡迎大眾索取，這倒是個頂有趣的試銷活動，玩家們若有興趣的話，不妨去拿一套回來看看。

精彩十足的超魄力戰鬥動畫







求婚365日

亞洲富豪－李富城爲使愛女覓得良好歸宿，發出信函邀請有爲青年至夢幻小島從事投資競賽，身爲有抱負有志氣的年輕人，你須在一年中賺取一億元並擄獲琪琪的芳心。聰明的玩家們，敢接受此挑戰嗎？

■類　　別：智育策略
■出版公司：Game One Systems
■容　　量：未定
■發行日期：六月中旬

一天，你收到了一封很特別的邀請信。當你打開一看之後，發覺是一張酒會邀請卡。本來對於經常出席這類酒會的你，這種邀請信已經見怪不怪。但當你發覺發信人是「他」，你不禁又驚又喜。因爲「他」就是你在事業上的偶像 -- 亞洲首富李富城！一向只能從報章雜誌才會接觸到的李富城是以買賣地產起家，其龐大的地產王國所擁有的資產，足夠與一個小國匹敵。除了家財億萬外，李富城還有一個令全城男士傾慕的獨生女－琪琪。追求琪琪的人數以千計，其裙下之臣多是富豪公子之類，但也全給琪琪拒絕，而一般人就更不要妄想了。邀請卡上並沒有註明這次酒會的目的，但無論如何你也不會錯過與李富城及琪琪見面的機會。於是你立即放下手頭上所有的工作去準備出席這個難得一次的盛會。

當你駕駛心愛的小跑車去到李富城的府邸時，整個花園已停滿了各式各樣的豪華房車，你心中頓時產生了無名的自卑感，心想爲甚麼自己也會成爲被邀之列！不過你還是硬著頭皮步入大屋。屋內裝修之豪華不比任何高檔酒店遜色，滿場衣香鬢影，很多在雜誌電視上的名人也有出席，但同時你也發覺很多像你這樣的「有爲青年」也在場內穿梭，究竟這是怎麼一回事！




亞洲首富李富城






貌若天仙的琪琪

答案很快就揭曉：當李富城和琪琪在露台出現，全場的焦點即時注視在他們兩個身上。沒有太多的開場白，李富城便直接進入正題：「相信大家都知道，我是白手興家的。今天我的成就除了少許運氣外，全是我個人的努力。但現在年紀大了，不能每件事也都操心。雖然我的愛女琪琪冰雪聰明，但要她獨力承擔整個

♥♥♥♥♥♥ 與琪琪約會有趣畫面 ♥♥♥♥♥♥



♥ 大小姐小心點可別讓我掛彩，唉呀！～



♥ 美女在旁，洗澡真是一種享受

♥♥♥♥♥♥♥ 夢幻島上美女群 ♥♥♥♥♥♥♥

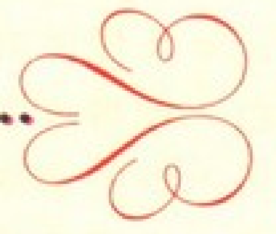


♥ 可愛的小姑娘，要不要跟我去兜風啊！

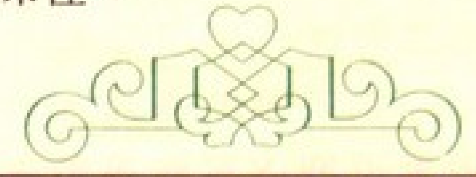


♥ 這個小妞正點，說不定可以……

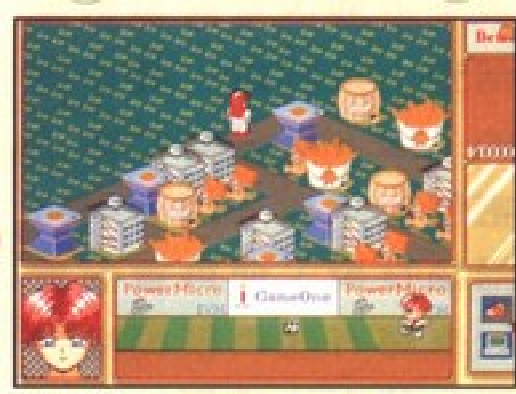
以上就是由 Game-One Systems開發的最新遊戲軟體『求婚 365 日』的故事背景。遊戲主要有兩大目的，第一個是要你在限定間內賺取所需要的金錢。你必須在李富城的小島上進行土地買賣、興建樓舍或特殊建築物去收取租金。此外你亦可利用投資工具買賣外匯賺取利潤；更甚者你可走入賭場碰碰運氣，說不定可爲你帶來一筆可觀的進賬。當然遊戲中有不少的「機會卡」這種東西，它或會爲你帶來驚喜的收獲，亦可能令你損失不少，這得看看你的運氣！另一個目的就是要討得琪琪的歡心，使她選擇你成爲她丈夫。遊戲內設有多種屬性，而這些屬性是構成「鍾愛指標」的要素。所謂「鍾愛指標」就是用來決定你能否娶得琪琪的指標。要增減各屬性主要有兩種方法，其一是進入各種特定場所，其二是使用「寶物卡」。你必須好好利用它們才能奪得琪琪的芳心。順帶一提，『求婚 365 日』可供四人同時進行遊戲，不足四人時由「英代爾」的「處」、「理」、「器」代爲上陣。



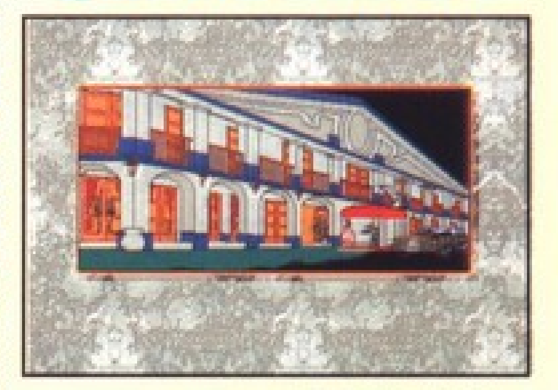
ICON 式選單，增添遊戲趣味性



『求婚 365 日』是以 640 × 350 ×16色表現，但由於有效地運用網點技術，所以效果幾乎可媲美 256 色。主畫面採用45度角顯示，大大加強了立體投入感。島上共有二十種特定場所，包括餐廳、戲院、花店等，全部皆美女群管理，讓你心花朵朵開。音樂音效方面，除魔奇音效卡、聲霸卡、專業聲霸卡外，亦計畫支援 Pro Audio Spectrum 音效卡；設計公司建議大家最好配備一台General MIDI 音源器，保證有另一番享受。操控方面，只要一鼠在手，即可通行無阻，加上 ICON 式選單，任何人也能即時進入狀態，當游標指在 ICON 時， ICON 上的小動畫便會有所反應，大大增加了趣味性。



遊戲以大富翁方式進行



豪華大厦，聚會好場所

集團的業務，還是有些吃力。所以我需要一個愛她的人，與她共同管理這個龐大的地產王國。我在今晚的酒會中邀請了一批年青人，他們不是甚麼富豪的世家子第，但都是些經我細心調查挑選出來的有爲青年。我這樣做的目的，是要找一個像我年青時只靠自己努力創業的人做女婿。至於怎樣才能達到我的要求，其實不太困難，你只要帶一百萬元到我在太平洋的小島上做地產生意，並能在一年內賺取一億元便算過了我這關。不過琪琪的要求就沒這麼簡單啊！」。一直微笑地站在李富城身邊的琪琪眨了眨她迷人的眼睛，開口道：「爸爸可別嚇壞人啊！我的要求也很簡單，只要你愛我、有同情心而誠實、學識豐富而精於運動、外貌俊朗而又夠浪漫就可以了！」。聽完琪琪這樣說，在場的「有爲青年」大都被這些條件嚇怕了。但一向視琪琪爲夢中情人的你，又怎會錯過機會，於是立即拿出畢生積蓄，向這個夢幻小島出發！



據開發公司表示，遊戲預計六月中上市，請各位玩家拭目以待。

頑皮小巫師

您是否覺得"鬼屋魔影"太過恐怖嚇人？或是覺得"警察故事"太過於嚴肅？如果您是個對於遊戲畫面要求很高的玩家，又喜歡動人的音樂及趣味橫生的情節，那麼本遊戲絕對是您不可錯過的精品。



■類　　別：冒險
■出版公司：軟體世界
■容　　量：7MB
■發行日期：未定

在頑皮小巫師中，主角是位只有十二歲的小男孩賽門，以及一隻可愛的小狗。而賽門與心愛的小狗踏上這場冒險旅途的目的，乃是解救正義的法師C-alypso ，打敗邪惡巫師Sordid 。遊戲片頭的製作群介紹不但融合了趣味的魔術表演，而且對工也十分用心，連人名的英文字母都經過精雕細琢，不但具高度創意而且製作嚴謹用心。

本遊戲的畫面，可說是近期內冒險遊戲中稱得上最細緻、最華麗的。像 Sierra 的"國王密使"系列，由於採用掃描技術，使得畫面看起來總有些模模糊糊，製作草率的感覺。本遊戲不但畫面物品鉅細靡遺，且配色柔和精美，由於注重到色系的一致性，在許多高彩度、高亮度顏色的使用上得到了絕佳的視覺效果，卻不會如有些國產遊戲般令人感覺突兀雜寛、傷眼易倦。

畫面的繪圖風格，和一套未曾在國內發行的遊戲"Lure of Temptness"很相近，但人物卻增大了許多。主角賽門走路的姿勢堪稱一絕，不但逗趣而且精細，有如此成就的原因，乃是設計群中有位專屬的設計師負責設計賽門走路的動作。遊戲中的角色，除了人物之外，還有許多可愛的小動物，造型都十分可愛。當您在進行本遊戲時，每變換一個場景，彷彿一幅新的藝術品又呈現在您眼前，這種經驗並不是每個遊戲都能給您的。筆者在進行本遊戲時，實在不忍心讓這麼漂亮的畫面稍縱即逝，便用抓圖軟體把每一個畫面都抓下來收藏，差一點使硬碟空間不足……。

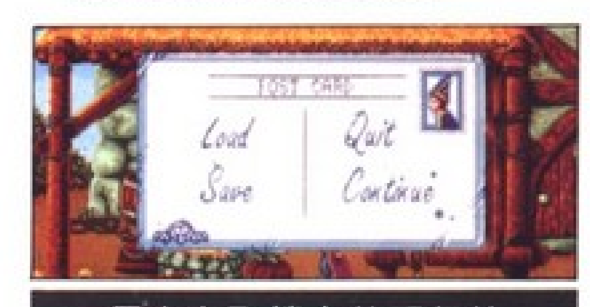
當主角進入不同的場景，便會改變成不同的背景音樂，曲風輕鬆活潑，不會讓人有聽膩的現象出現。由於主角只是小孩子，而且遊戲中充滿了魔法、動物，所以作曲者便把音樂寫得像兒歌一樣，不像"魔影哈雷"之類的恐怖遊戲有著強烈節奏及懸疑緊張的風格。

介面上和盧卡司公司早期的"聖戰奇兵"系列幾乎相同，相當方便，一隻滑鼠便可行遍天下。而且本遊戲還有個貼心的設計，就是附有一個地圖，只要主角賽門去過的重要地點，都會在地圖上標示出來，且可迅速前往。這一點又和最近的"惡魔禁地"蠻類似的。

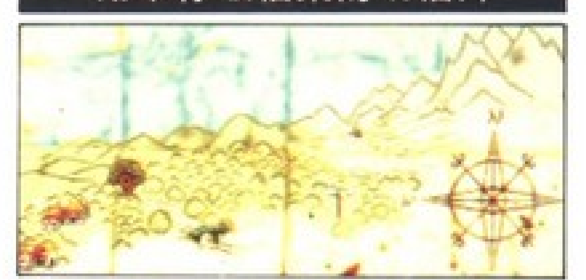
較弱的部份是在音效方面，本遊戲的音效不多，而且音量又小，不但難以令人有"鬼屋魔影"逼眞音效營造出來的臨場感，而且竟然完全沒有語音。或許是設計群想讓大家沈浸於輕鬆的音樂及優美的畫面中專心解謎，而不想讓大家分心吧！

另一個比較不好的地方，就是在對話部份。雖然遊戲中提供了F-1、F2、F3等三個按鍵來調整文字顯示速度成快、中、慢三段，但是似乎幫助不太大。因爲每次的對話內容都不少，又無法按ESC或滑鼠右鍵跳過對話，因此玩家必須耐心的看完螢幕文字才可繼續做其他行動，這是美中不足的部分。

雖然音效上略嫌不足，但本遊戲有著足以媲美"凱蘭迪亞傳奇"的畫面，多支動聽的背景音樂及極爲有趣幽默對白，使得本遊戲成爲不可不玩的冒險類精品遊戲。介面不錯，上手容易，因此強烈建議新手以這個遊戲來進入冒險世界。自然，如果您是冒險遊戲的老手，這個遊戲絕對能帶給您不同凡響的感覺與經驗，怎麼能夠錯過呢？



用來存取檔案的明信片


使用這張地圖，賽門可以在各場景間移動。


太久沒按滑鼠，賽門竟把隨身廳拿出來聽！



誤打誤撞，賽門與小狗踏上冒險之路

▲小賽門的冒險就從 Calypso 的茅屋開始



哇！這是那裏冒出來的小鬼?!



不管了，先煮來吃再說！



千鈞一髮，小狗跑出來解圍

故事的開始，是由於主角賽門（ Simon ）隨手把一本在閣樓木箱中翻出的魔法書丟於地板上，卻陰錯陽差的開啓了一個魔法通道。好奇的狗狗（ chippy ）立刻跳入開口，賽門也好奇的跟著進入……。時運不濟，魔法通道的出口竟然是一群野人的餐桌。雖然有些害怕，但賽門看看周圍野人錯愕的表情，心中想著從天而降的精采表演，也許已經嚇住了他們，而自己已成爲他們心目中的神祇……。

哎呀！好燙！當賽門發現自己泡在滾燙的熱水中，才知道自己不但不是“天神”，而竟已成爲他們的“晚餐”。在千均一髮之際，忠心的狗狗現身救主，幫賽門逃過了一劫。



▲奇怪，這本書有魔法嗎？



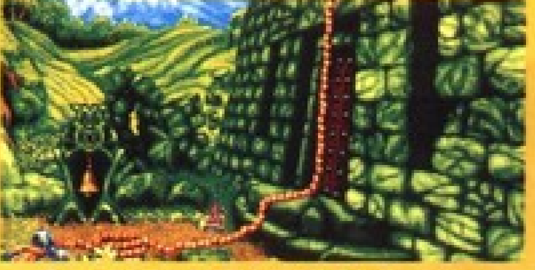
然而，如果您英文程度不錯，本遊戲反而能讓您得到不少意外的趣味，因爲對白內容雖多，但均十分幽默爆笑，趣味橫生，而且每個人物的個性也因而鮮活起來，讓整個遊戲顯得有血有肉，而不只是單純的拿取物品解決謎題。

當您進行遊戲時，將發現本遊戲處處充滿驚奇。您將會聽見樹木中螞蟻在交談；也可能被半路衝出的野狼嚇一大跳；或是被突然從天而降的大鳥打斷思考……。

爆笑劇場-英雄救美記



好奇怪的鐘，把鐘鎚裝上去敲敲看。



→ 從城堡上丟下來的髮辮竟把賽門壓扁了！



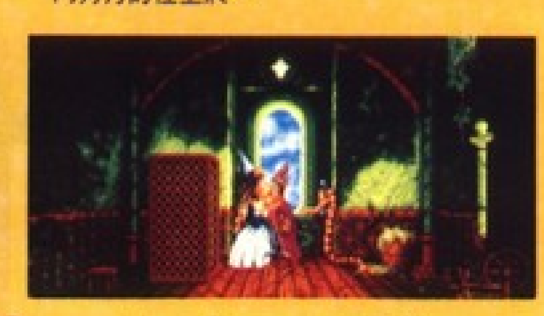
→ 這有點像童話裏救受詛咒的公主的故事，賽門努力的往上爬。



→ 哇！美女！



→ 天啊！這副長相比惡魔黨的雙面人還可怕！



→ 快吻我吧！親愛的！↓



● 從此以後，賽門的物品欄裏多了一隻豬。



← 原來是一隻受詛咒的豬！

王位爭奪戰

HERIS TO THE THRONE

王位爭奪是由QQP所出版的一套簡易型策略遊戲，遊戲介面、數值變數皆相當的簡化，對剛入門的策略玩家來說，是一套可以一玩的輕鬆小品。

■類　別：策略　■容　量：不詳
■出版公司：電腦休閒世界　■發行日期：未定

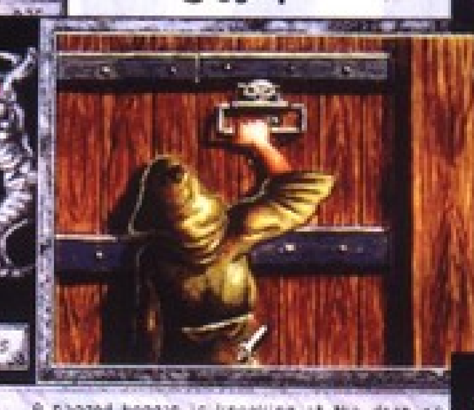
以戰略及策略遊戲見長的QQP公司，最近從德國引進了由G.D.G（German Design Group）所設計的快速策略遊戲－王位爭奪戰（HEIRS TO THRONE）。這一次的任務雖然也是要一統天下，不過你可以不用像玩三國志Ⅲ一樣的勤於開墾，更不會被一些冰冷而沒有情感的數字弄得坐立難安。

故事是發生在一個月黑風高的夜晚，一名刺客潛進皇宮，刺殺了熟睡中的國王，而唯一目擊的守衛也被滅口了。身爲男爵的你當然想藉此機會向一國之主的寶座邁進，但是其他的男爵也不是省油的燈；因此，一場大戰是在所難免的了。

◆尋獲寶藏！

◆賭骰子贏錢！

◆乞丐敲門乞討！





◆瘟疫流行，人民死亡無數。



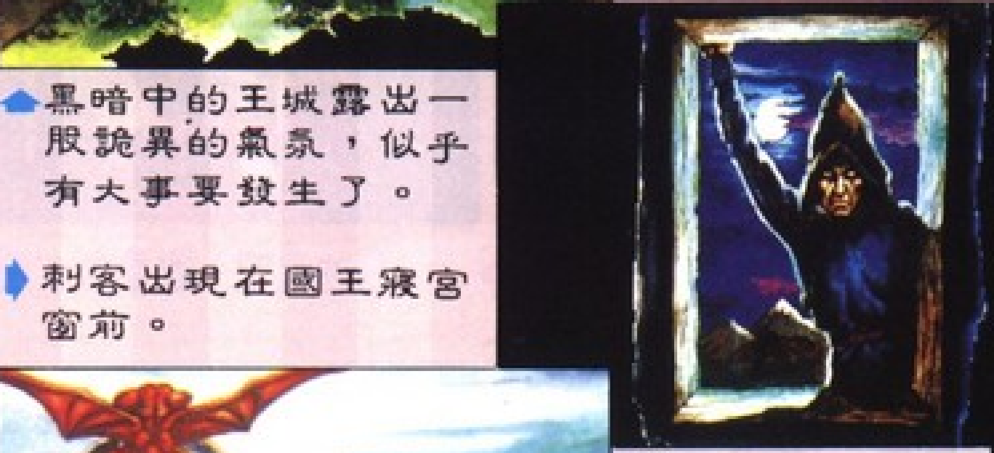
五花八門的突發事件！

爲了增加變化性，遊戲中也可以加入突發事件的產生。這些事件不外乎跟金錢或軍隊有關，例如：你的兒子或女兒結婚了；農民加入軍隊；森林大火摧毀村莊；強盜掠奪你的金錢（俠盜羅賓漢？）以及尋得寶藏等等，種類非常的多。這種突發事件的安排增加了遊戲的變化性，也降低了單調乏味的感覺。



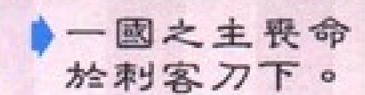
◆爭奪王位失敗而遭終生監禁。

國王慘遭暗殺，王位爭奪戰展開序幕！



◆黑暗中的王城露出一股詭異的氣氛，似乎有大事要發生了。

◆刺客出現在國王寢宮窗前。



◆一國之主喪命於刺客刀下。



◆身為男爵的你決定向一國之主的寶座邁進。

王位爭奪戰的介面相當簡化；因此，就算是剛入門的新手也很容易就可以學會操作。每一個回合開始的時侯，主選單都會出現以供玩家存檔或跳離；並且會有長條圖顯示敵我的兵士、收入與佔領的行省數目，可以讓玩家了解目前的大勢如何。另外，攻擊與行動的指令只有在每一個回合開始之際才會出現，遊戲中的一般指令只有徵兵、建造村莊、建造碉堡及儲存金錢四個；如果選擇有投石器及補給因素，則再會增加購買投石器及買賣補給品兩個指令，所以並不算太多，玩家可以不必煩惱士氣及武器等問題。

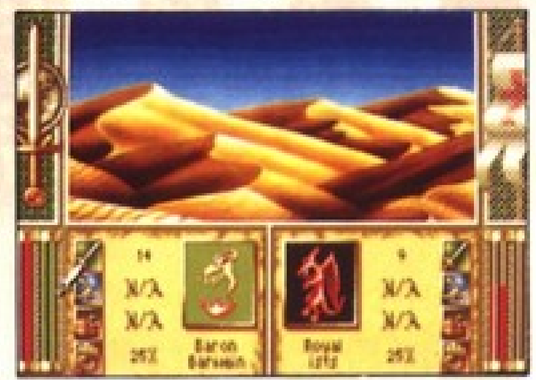
金錢在王位爭奪戰中扮演著很重要的角色。每一個回合所能收到的稅金多寡，是由玩家所擁有的村莊數所決定，所以建設村莊可以大大提高你的收入，這點和召募軍隊來增加戰力也是一樣的重要，所以如何在這兩種間取得平衡，就有賴於玩家做出明智的抉擇了。

從各方面來看，王位爭奪戰可說是一個小品的策略遊戲。雖然它沒有小得五臟俱全，但是卻給玩家很大的自由度；也讓玩家玩得很輕鬆，重新拾回了玩 GA-ME 應有的那一份閒情。如果你已經吃膩了大餐，當然不會讓你在夢中出現敵人和怪物砍殺不完的夢魘的!!

適合新手的簡便戰鬥介面

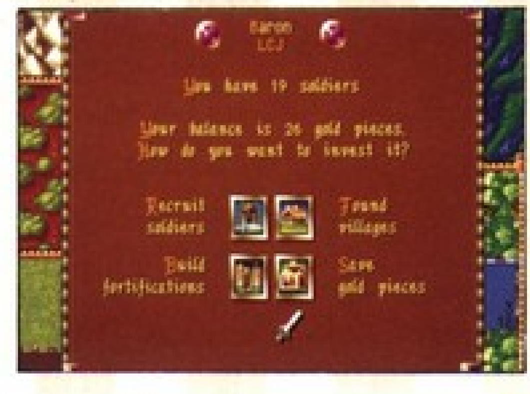
兵種在王位爭奪戰中被忽略掉了，所以，可以說遊戲中決定勝負的關鍵在於士兵的人數及防禦的工事。通常要攻陷建有防禦塔的行省需要雙倍於對方的兵力；而如果對方建有城牆或更高級的防衛性建築，所需要的兵力更是多得可怕。由於士兵不需要裝配武器及訓練，所以在生產出來的下一個回合就可投入戰場。部隊的移動也不受距離的影響，不像三國志系列一個回合只能移動一個省；這樣的設計固然方便，不過也有可能出現令你措手不及的戰況喔！





各種地形的戰鬥畫面。

徵用新兵的畫面。



遊戲的主選單。

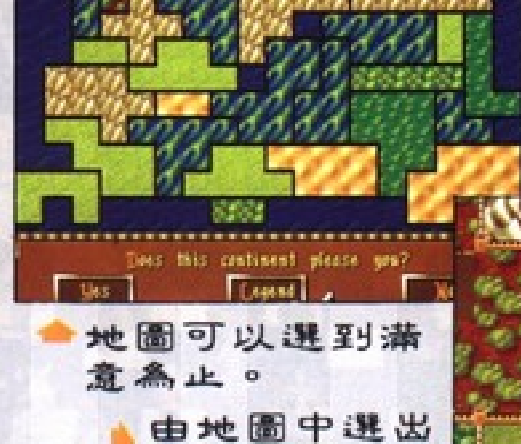
本遊戲可供 2 至 4 人對打，遊戲的規則與規模都可以由玩家自行設定；因此，一場戰役的時間可以從兩個小時到二十個小時以上，給予玩家相當大的自由度。

遊戲一開始可以選擇使用舊有的設定或者是重新調整。行省數目的設定可由 16 個到 99 個，每省中村莊的最大數目可由 5 個到 99 個，玩家可以視個人興趣而定。第二個設定畫面則可設定是否顯示非鄰近地區的價值雖然可以讓你決定最快的進攻路線，不過也會讓你失去不少樂趣。而補給的設定則可能會讓遊戲的難度增加不少。其他重要的設定包括：是否能使用投石器、碉堡的最高等級、村莊每回合的收入、皇室的種種行動、突發事件的發生與否。

在完成設定後，就可以進入由你自定規則的世界了。選擇了家徽與輸入姓名後，電腦便會給你男爵的封號。遊戲的地圖是由電腦隨機製造出來的，如果你不滿意的話，電腦會幫你重製，直到有你滿意的爲止。相當有趣的是，看過許多地圖後你還是不滿意時，畫面上會出現「經過兩個小時以後」，接著又出現一張地圖並且問你「這個你該滿意了吧？」這大概就是德國人難得一見的幽默吧！

選擇代表自己家族的顏色。

遊戲一開始共有六個設定畫面可以選擇。



地圖可以選到滿意爲止。

由地圖中選出自己的領地。



選擇自己的家徽。

自由自在的調整遊戲變數！

巫術對奕 究極版



如果你是 APPLE II 時代的老玩家，別忘了這個陪伴我們度過那一段歲月的老友；假如你尚未見過此遊戲，那麼你就更不應該錯過這個再出發的動作遊戲經典名作—巫術對奕。

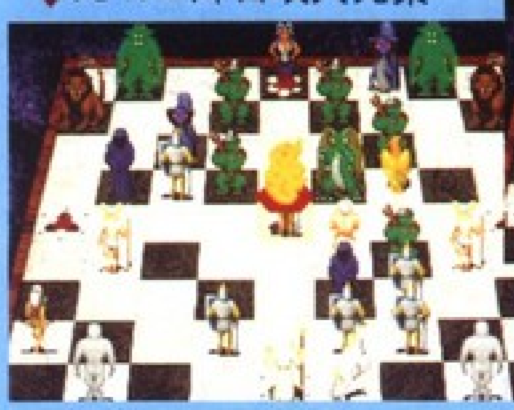
■類 別：博奕 ■出版公司：軟體世界 ■容量：4.4MB ■發行日期：未定

巫術對奕（Archon）這個 PC/XT 時代就十分出名，甚至連更為古早的 Apple II 的玩家都曾經沈迷於其中的古老遊戲，在原作者群的重新包裝後又再度上市，讓較為年長的玩家有機會重拾自己失去的青春…。

每隔一世紀，對立的光明與黑暗兩大勢力就會終止持續已久的冷戰，參加一場決定此後百年的主導權的格鬥遊戲，勝者將可以在這一百年之中耀武揚威，而不幸落敗的人就只能苟延殘喘，靜待另一個百年的到來，玩者正是操縱這場遊戲勝敗的主導者…

法師施法添變化，傳送復活喚元素。

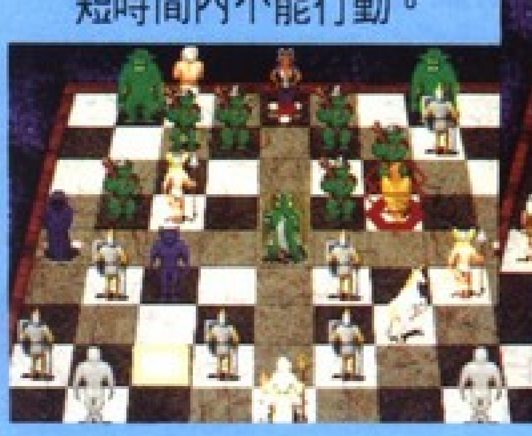
正邪雙方除了各種傳說中的角色外，還各有一位居領導地位的法師，他（她）們可以復活戰死的伙伴，改變棋盤顏色，傳送自己的棋子，召喚四大元素之一來攻擊敵人，醫治受傷的角色，他們兩人可是極為重要，不可忽略的角色，一但損失了就無法彌補的戰力損失，相信除非在不得已的狀況下，玩者是不會讓這號人物親自上陣的！



光明巫師召喚火元素。

邪惡的女幻法師召喚風元素。

火鳳凰受禁錮術制肘，短時間內不能行動。



女幻法師使出召回術將身陷敵陣的火龍召回本營。

棋盤顏色變化大，光闇之爭繫其上。

棋盤的顏色不同，對地形和角色影響極大，在光明的格子上，光明軍的生命力會較高，反之亦然，而黑色或灰色的格子則有沼澤或熔岩等地形，一不小心就會受到不小的傷害，而在白色的格子上則比較沒有這方面的顧慮，而如果在遊戲中的重點之一（Power Point-- 能量點）上作戰時還可以抓住時機暫時獲得生命力的補充，遊戲中決勝的方法分為兩種 -- 佔領全部的能量點或盡殲敵人，只要能達成其中一項就可以獲得最終勝利！Archon Ultra-- 對老玩家來說是重溫舊夢的工具，對新玩家來說則是一個不同的經驗！

騎士大戰火龍，其身後即為可以補充生命的能源點。



棋盤色調偏向光明一方的畫面，圖中火龍正要挑戰佔據能源點的騎士。

棋盤顏色變暗，光明一方的能力下降。



大放光明的棋盤。

魔神天使排排站，神獸魔獸大決戰。

雖然從棋盤的外表看來好像是西洋棋的神話版本，但事實上遊戲的規則是完全不同的；正邪雙方的棋子都是完全由神話抽取出來的 -- 浴火重生的鳳凰、聖潔優雅的獨角獸、出沒無常的神燈精靈；巨大可怖的火龍、力大無窮的食人妖、黑暗無情的怨靈，每一個角色都依其不同的傳說而擁有兩種不同的技法，像鳳凰的重生之火及燃燒的羽毛都可以攻擊敵人，火龍則可以噴火及吐出毒煙，變形怪（有點像〞救世聖主〞）則可以任意的把自己的外型及能力模仿的跟交戰的對手一樣，怨靈（ Banshee ）則可以發出攝人魂魄的尖叫及丟出詛咒的骷髏頭來減慢敵人， Golem （巨石像）則可以以丟出巨型水晶及變成不畏敵人攻擊的石柱，奧丁的侍女（ Valkyrie ）則可以投出可變換方向的長矛及呼喚閃電來打擊她的敵人，玩者可以用搖桿、滑鼠和鍵盤來操縱這些棋子和敵手作戰（這也正是 Archan Ultra 和西洋棋的不同之處 -- 侵佔同一格的棋子並不是先到的自動被吃掉 -- 它們會用盡所有的能力抵抗到底！）每一個棋子（或稱為角色）都沒有絕對的強弱，而只有相對的生剋 -- 例如光明軍的鳳凰幾乎在黑暗一方無人能敵，但如果遇上變形怪（ Shapeshifter ），因為雙方都是一模一樣的能力，這就得看雙方的操縱技術了；黑暗軍的火龍攻擊力十分強，但光明軍的小卒 -- 騎士如果能技巧的待在龍腹之下的死角，平時耀武揚威的火龍不但無法攻擊騎士，如果不趕快利用地形逃脫，恐怕屠龍騎士的名號又要多添一怨魂。

神魔大戰1　獨角獸 & 火龍



熔岩地帶，獨角獸正追逐著火龍。

雙方拉開距離，變成放大的畫面。

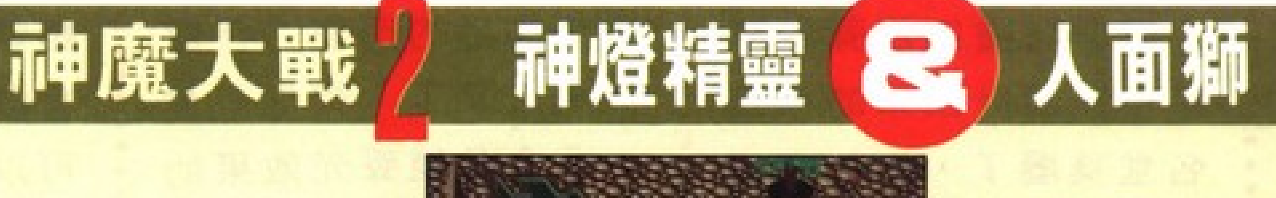
獨角獸

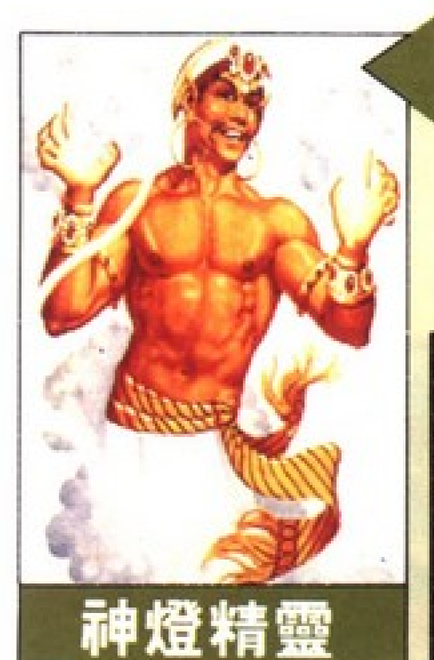


正面衝突，獨角獸「開砲」，火龍噴火。

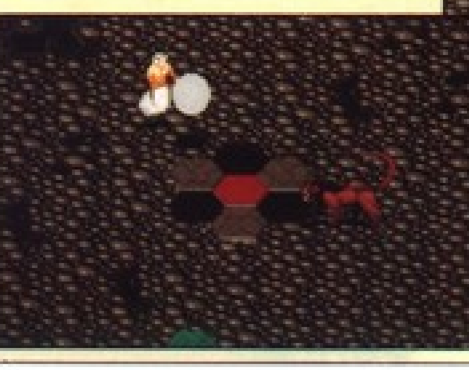
火龍

神魔大戰2　神燈精靈 & 人面獅





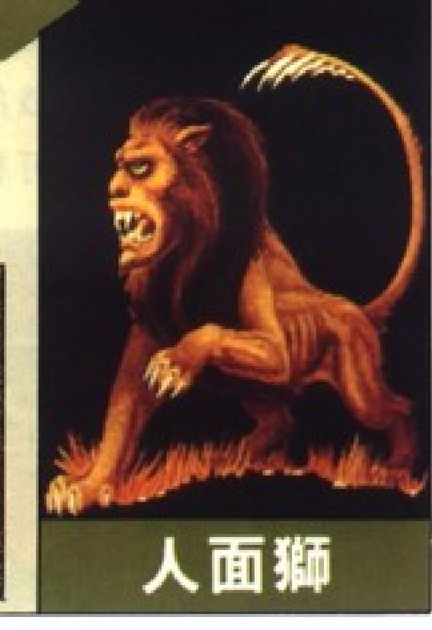
神燈精靈



神燈精靈放出火流星。

為了躲避人面獅的尾刺攻擊，神燈精靈使出變形移動。

邪不勝正，人面獅倒斃。

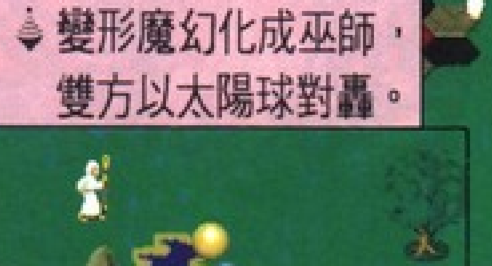


人面獅

神魔大戰3　巫師 & 變形魔



巫師



變形魔幻化成巫師，雙方以太陽球對轟。

哇！好大的太陽球。



光明巫師倒地，邪惡的一方獲勝。



變形魔

乒乓彈珠檯

Pinball Fantacies

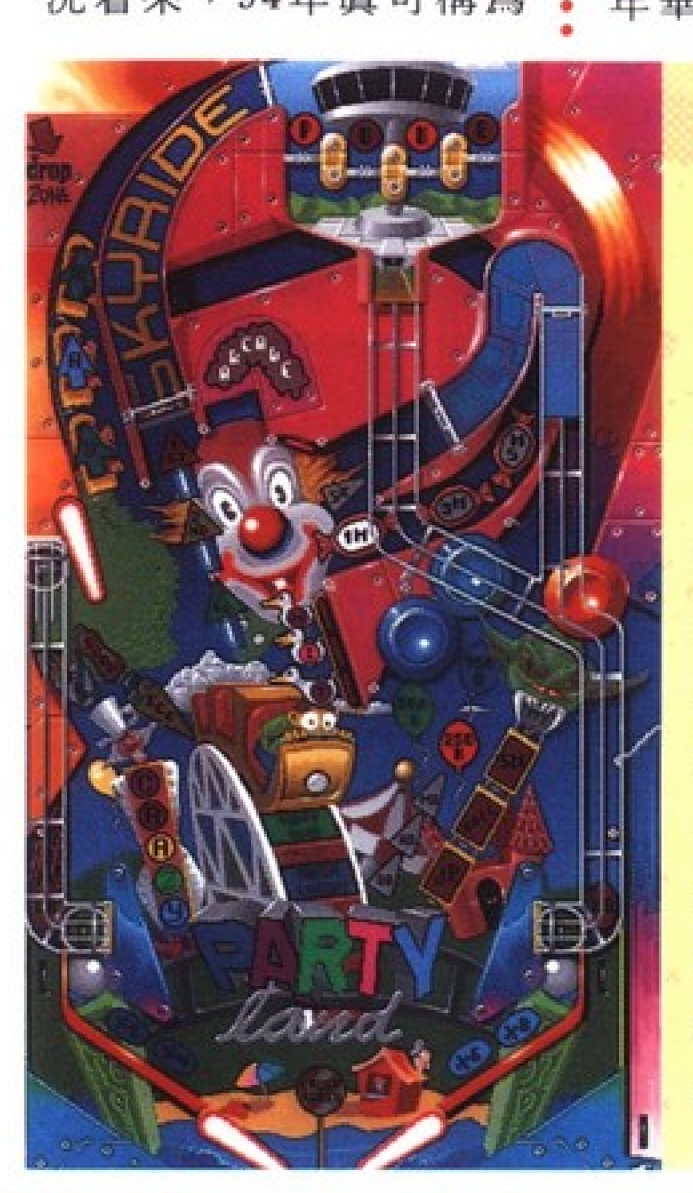
乒乓彈珠檯是一套由四個彈珠檯集合而成的彈珠檯遊戲，除了擁有不錯的聲光效果之外，遊戲中還有許多各具特色的加分規則，趣味性佳，值得喜好此類遊戲的玩家一玩。

■類　別：PINBALL GAME
■容　量：3.6MB
■出版公司：軟體世界
■發行日期：未定

說起彈珠檯遊戲，自從第三波的彈子檯—TRISTAN打開了市場的契機以來，彈珠檯遊戲有越來越多、越蓬勃的趨勢，尤其在新藝出版了他們所代理的銀色彈珠檯之後，軟體世界也有推出其所代理的彈珠檯遊戲—乒乓彈珠檯的計劃，以目前國外製作而國內尚未代理的彈珠檯遊戲還有很多，而且國內也有遊戲製作公司預計在近期推出自製的彈珠檯遊戲的情況看來，94年眞可稱爲「彈珠年」了！不管您是否親身體驗過這場「彈珠洗禮」，先來看看乒乓彈珠檯到底是什麼「東東」吧！

乒乓彈珠檯一次提供了嘉年華會、飆車比賽、富豪輪盤，及惡魔墳場等四座長寬比例2:1的彈珠檯，除了五花八門的檯面燈座與圖案設計、千奇百怪的彈珠通道外，最有趣的地方，就非各種因應彈珠檯名稱而設計出來的加分名堂莫屬了，例如在嘉年華會中你可以打鴨子來換獎品加分、飆車比賽中可以將彈珠打上高速公路得分，諸如此類的加分方式所產生出來的畫面效果可說熱鬧非凡。另外在音效方面也是配合各彈珠台的特色來錄製，在飆車比賽中當你將彈珠打出去時，還可以聽到引擎發動的聲音；如果在惡魔墳場中K、E、Y（KEY）這三個燈全亮的話，墳場中高塔的門便「伊呀」地打開了，相當有趣。綜合各種聲光效果的表現來說，乒乓彈珠檯可說是一個相當不錯的彈珠檯遊戲。

在硬體需求方面，只要有286（16MHz）以上的機器，加上640K的RAM，就能得到不錯的捲動效果，另外只要在載入硬碟時回答一次密碼後，以後再玩時便不用再輸入密碼了，這眞是個貼心的小設計，整個遊戲只佔掉硬碟不到4MB，可說是一個相當不錯的小品遊戲，喜歡玩彈珠台的玩家，可以玩玩看哦！



嘉年華會

帶著你的彈珠來參加這一場盛大的嘉年華會吧！在這裡，你可以用你心愛的彈珠來打鴨子，如果全倒的話，還可以獲得冰淇淋、汽水、爆米花等獎品哦！你也可以讓彈珠坐上驚險刺激的雲霄飛車，一飛沖天來享受額外的加分。如果你技巧夠的話，當檯面的燈全亮時，你就可以開一場別開生面的PARTY來享受 25 秒的瘋狂時刻、快樂的巨額加分時光。



打倒所有的鴨子會有意外的獎品出現。

ACRADE 中的吃角子老虎可以讓你獲得高額 500 萬的獎金。



飆車比賽

打出彈珠後，你就得繫好安全帶準備參加這一趟危險的飆車比賽了，除了利用你的彈珠來閃避路上的坑洞外，必要的時候你還得演出飛車特技來奪取高分，打高擋、抄捷徑來爭取最高的排名。想辦法讓你的彈珠飆上高速公路，打開 TURBO 讓引擎燃燒起來，如果不小心滑出路外，也同樣會有意想不到的收獲哦！



把彈珠打上高速公路可以快速的獲得百萬高分。

排名第一的簽名畫面。



富豪輪盤

帶著你的幸運彈珠走進賭場，來玩一場俄羅斯輪盤賭局，除了 500萬元的最高額獎金之外，還有電視、汽車、遊艇、飛機及免費招待的旅遊等獎品等著你，如果你技巧夠的話，還可以找金庫來賺取多的取不完的籌碼，唯我獨尊稱霸賭場。



賭場中美腿如林，但千萬不要掉以輕心。

把彈珠打進 LOCK 處可獲得現金獎賞。



惡魔墳場

爲了找尋傳說中的寶藏，你帶著心愛的彈珠來到惡魔墳場，在這裡，你必須想辦法打開墳場高塔的大門，獵殺鬼魂來得取高分，當彈珠穿梭在陰森曲折的墳場小徑中，你將會意外發現寶藏的所在，千萬不要害怕遇到死神或跌入幽暗的水井中，因爲這可是千載難逢的加分機會哦！



KEY 三個燈全亮便可打開高塔。

左下角便是墳場的寶藏所在。

美女終結者



遇到美女會手脚發軟目瞪口呆，講不出話來？或是身邊的帥哥老是猜不出帥妹妳的暗示？天堂鳥資訊為使各位愛情之路平坦順暢，特地獻出愛情追求十八般武藝，以解酷哥帥妹單戀之苦。



■類　別：智育冒險　■出版公司：天堂鳥資訊　■容　量：7.5MB　■發行日期：5月3日發行

【給每一位正在情場奮戰不懈的戰士們的一封信】

各位親愛的帥哥俊男美女們：

如果你的個性活潑外向，自認是位戀愛的個中好手，憑著俊俏的外型，過人的才華就能輕易的擄獲每一位少女的心!?（確定是你嗎）那麼現在是你一展長才的時候。



多位帥哥造型任玩家選擇

不管你已經一個人孤孤單單的過了多少個情人節。不管你已經默默地承受過多少次失敗的痛苦，在每一個深秋的夜裡。或許，昨夜淚濕的被褥依舊，卻不曾改變心目中那位少女的心。（好像在寫情書）各位，如果以上不幸的事正發生在你的週圍，那麼恭喜你，因為自從“美女終結者”上市之後，歷史就要改變了。在此要提出的一點聲明是“如果從今天起因為情書太多，導致作文成績突飛猛進，引起國文老師的懷疑……諸如此類的事件，後果請自行負責”。

“美女終結者”是天堂鳥資訊繼“麻將情趣屋”之後，又一套美少女的益智遊戲。該片以輕鬆愉快的步調，大膽突破以往國內 PC GAME 的保守作風。雖不可謂之絕後，也可算是空前。遊戲目標以追求遊戲中的性感美女為主，過程中還會出現情敵並不定期的發生一些突發事件（如生病、車禍……等）。當然，只要你能感動任一位美女，就能欣賞到辛苦“栽培”的女友寬衣解帶，展現萬種風情。（哇塞！真的嗎？）

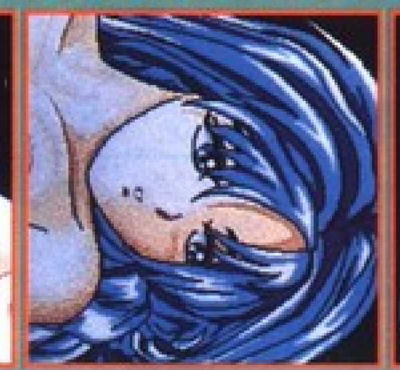


喜怒哀樂表情一覽

遊戲中主要分成進修、追求、勞動及施法四大項目。玩者不僅要對目標發動猛

美女清涼秀





烈的攻勢，還要能善用遊戲所提供的幾種卡片，以求過程能順利的進行。當然在發動幾次不眠不休的攻勢之後，不免荷包會唱空城計，為了顧及自己的面子，只好利用時間去打工，賺賺零用金。　當然，並不是每一打工的事都是有利無弊的，有些工作會很純粹的提升自己某方面的屬性，有些則除了賺錢之外也會使你的屬性降低。像乞討雖然是可以輕易的賺錢又不需要繳稅，但是會降低禮的屬性。當然，如果你是個金錢主義者，認為世界上所有的事都可以用錢來解決，那你就低估了諸位美女們的鑑賞能力。雖然送禮物或約會可以增加她對你的愛意，但是自身的素質太差也是會吃到不少閉門羹的，關於這點你可以針對遊戲中的進修功能來善加利用。（好複雜！）

進修包含禮、樂、射、御、書、術六大項目，禮是測驗你拼圖能力。樂則考驗你對於那豆芽菜的聽覺能力。射則要你按左右鍵與四位對手賽跑，根據名次，得到不同程度的屬性能力。御則猜螢幕上有出現幾個方塊。書的方面遊戲會出一些五花八門的題目來考你的基本常識。術則考考你的記憶能力，將螢幕出現的圖形加以配對（簡直是超人）。看來要交一個知心的女友還眞是非常非常地不容易。



追求則有各種方法，有送送東西、約約會到獻吻、情趣用品（請不要大聲念出）旅社……等（資料太多不及備載請自行體會）。

勞動一項主要以賺錢為目的，但是大都會降低一些屬性，其中有義工（增加禮屬性），其餘均是以賺錢為主，但是會多少降低一些屬性值。

施法（又稱作弊：同義複辭？），有提示卡、作弊卡、軍師卡以及發浪卡（問：咦！做甚麼用的？答：回家自己想！）……等。（限於篇幅請讀者包含）

綜合以上所說，看來要將美女們一一解放還眞需要一些眞本事才行，不但要考慮到荷包的重量還要在各項能力之間取得一個平衡點。不過只要你自認有超乎常人的恆心與毅力，最後的勝利者必然非你莫屬，記得有一句話是這麼說的“有恆為成功之本”（什麼！沒聽過!?）。希望明年的情人節有人陪你渡過！但是請記得對象要滿“十八歲”（想到哪裡去了）。敬祝情人節快樂

（喂！情書寫好了沒!?可以寄出去了吧！）

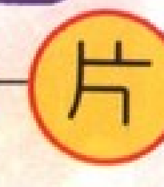
xx年xx月xx日





新片動向

提供國內出片



五月份

1日 ●狩魔獵人－原罪
《軟體世界》
類型：冒險　售價：600元
3日 ●封神榜　《大新》
類型：RPG　售價：550元
●美女終結者《天堂鳥》
類型：策略　售價：420元
11日 ●歐洲空戰英雄
《軟體世界》
類型：模擬　售價：540元
●惡魔的賭注
《電腦休閒世界》
類型：冒險　售價：460元
18日 ●鬼屋魔影＋傑克歷險記
CD版《電腦休閒世界》
類型：動作冒險
售價：未定
20日 ●富甲天下（三國篇）
《光譜》
類型：益智　售價：未定
上旬 ●鋤大D　《宏申》
類型：益智　售價：未定
●小魔逛迷宮　《軟體世界》
類型：動作冒險
售價：420元
●默示錄　《微波》
類型：RPG　售價：未定
中旬 ●妙探闖通關CD版
《松崗》
類型：冒險　售價：未定
●鋼鐵勁旅　《軟體世界》
類型：戰略　售價：420元
●乒乓彈珠檯　《軟體世界》
類型：動作　售價：未定
●爆笑躲避球　《熊貓》
類型：運動　售價：430元
●末世紀　《第三波》
類型：RPG　售價：未定
●血網　《第三波》
類型：冒險　售價：未定
下旬 ●炎龍騎士團　《漢堂》
類型：戰略　售價：未定
●妙賊也瘋狂　《松崗》
類型：冒險　售價：未定
●創世紀Ⅷ　《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
●人類也瘋狂　《第三波》
類型：智育　售價：未定
●歐陸戰線（中文版）
《第三波》
類型：戰略　售價：1500元
未定 ●妖魔道　《大宇》
類型：RPG　售價：未定
●EVASIVE ACTION　《台晶》
類型：模擬　售價：未定
●魔界小子之惡夜傳奇
《亞瑟》
類型：動作　售價：500元
●異形殺手　《亞瑟》
類型：動作　售價：500元

六月份

上旬 ●冥界幻姬　《天堂鳥》
類型：RPG　售價：未定
●英雄傳奇系列－魔障
《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
●銀河帝國大決戰
《軟體世界》
類型：戰略　售價：未定
●智聖鮮師　《第三波》
類型：策略　售價：未定
中旬 ●鹿鼎記　《軟體世界》
類型：RPG　售價：未定
下旬 ●格鬥拳王　《大宇》
類型：動作　售價：未定
●星際大爭霸　《松崗》
類型：策略　售價：未定
●整人專家　《松崗》
類型：工具　售價：未定
●Pinball Dream
《軟體世界》
類型：動作　售價：未定
●Space Hulk　《軟體世界》
類型：動作戰略
售價：未定
未定 ●十大名姬格鬥篇
《天堂鳥》
類型：戰略　售價：未定
●大兵日記　《新藝》
類型：模擬　售價：未定
●龍騎士Ⅲ（中文CD）
《微波》
類型：RPG　售價：未定

七月份

上旬 ●模擬動物園　《全崴》
類型：模擬　售價：未定
中旬 ●黑暗原力－鈦戰機
《松崗》
類型：模擬射擊
售價：未定
未定 ●レジオナルパワ2《琪珊》
類型：策略　售價：未定
●SUPER大戰略Ⅵ《琪珊》
類型：策略　售價：未定
●三國誌赤壁之戰
《熊貓》
類型：RPG　售價：未定

八月份

●武將爭霸Ⅱ　《熊貓》
類型：動作　售價：未定
●絕地　《新藝》
類型：冒險　售價：未定

十月份

●魔法師寶典復仇之島
《全崴》
類型：RPG　售價：未定

未定

●天使帝國Ⅱ　《大宇》
類型：戰略　售價：未定
●仙劍奇俠傳　《大宇》
類型：RPG　售價：未定
●蒼穹末世紀　《大宇》
類型：戰略　售價：未定
●雷神闖關　《大新》
類型：冒險益智
售價：未定
●獨闖天界　《大新》
類型：動作　售價：未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢







●終極武鬥會　《天堂鳥》
類型：動作　售價：未定
●幻影魔界　《天堂鳥》
類型：冒險　售價：未定
●貓神　《天堂鳥》
類型：戰略　售價：未定
●魔龍紀事　《天堂鳥》
類型：RPG　售價：未定
●戰神魅影　《台軟》
類型：戰略　售價：未定
●齊天大聖　《台軟》
類型：RPG　售價：未定
●電腦爭霸戰中文版
《台灣晶技》
類型：動作　售價：未定
●戰神魅影　《台軟》
類型：戰略　售價：未定
●叛星 1/2　《宏申》
類型：戰略　售價：未定
●名戰三國篇　《佳帝安》
類型：策略　售價：未定
●魔武王　《佳帝安》
類型：RPG　售價：未定
●繞著台灣跑　《弘龍》
類型：知性　售價：未定
●商之器　《新藝》
類型：策略　售價：未定
●武林爭霸　《新藝》
類型：動作　售價：未定
●羅馬戰記　《精訊》
類型：戰略　售價：未定
●邪神大地　《精訊》
類型：RPG　售價：未定
●魔獸之王　《精訊》
類型：RPG　售價：未定
●勇者鬥惡龍III《精訊》
類型：RPG　售價：未定
●釣天仙蹤記　《傑克豆》
類型：RPG　售價：未定
●時空傳奇　《傑克豆》
類型：RPG　售價：未定
●少女夢天使　《漢堂》
類型：策略　售價：未定
●三國志之風雲際會
《鴻峻》
類型：戰略　售價：未定
●天空之城II　《鴻峻》
類型：RPG　售價：未定

軟體世界雜誌　1994・5月號

SCHEDULE

1	SUN	勞動節 ●狩魔獵人一原罪
2	MON	
3	TUE	●封神榜　●美女終結者
4	WED	
5	THU	
6	FRI	
7	SAT	
8	SUN	母親節
9	MON	
10	TUE	
11	WED	●歐洲空戰英雄　●惡魔的賭注
12	THU	
13	FRI	
14	SAT	
15	SUN	軟體世界雜誌出刊
16	MON	
17	TUE	
18	WED	●鬼屋魔影＋傑克歷險記
19	THU	
20	FRI	●富甲天下（三國篇）
21	SAT	
22	SUN	
23	MON	
24	TUE	
25	WED	
26	THU	
27	FRI	
28	SAT	
29	SUN	
30	MON	
31	TUE	

預定

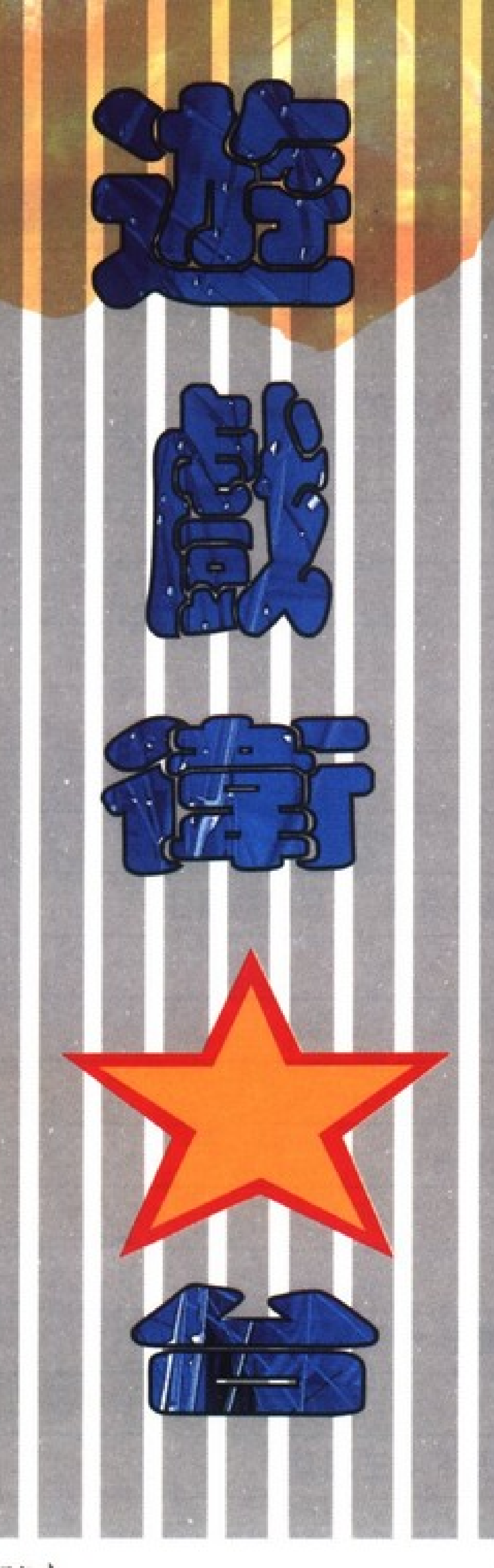
上旬
●鋤大D
●小魔逛迷宮
●默示錄

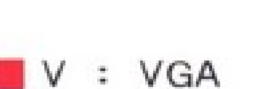
中旬
●妙探闖通關 CD 版
●鋼鐵勁旅
●乒乓彈珠檯
●爆笑躲避球
●末世紀
●血網

下旬
●炎龍騎士團
●妙賊也瘋狂
●創世紀VIII
●人類也瘋狂
●歐陸戰線（中文版）

未定

●妖魔道　●EVASIVE ACTION　●魔界小子之惡夜傳奇　●異形殺手





遊戲配備代號▶

- E ： EGA
- V ： VGA
- A ： Ad-Lib
- M ： MT-32
- SV ： SVGA
- G ： General Midi
- S ： Sound BLASTER/PRO

遊戲中文名稱▶

遊戲英文名稱▶

出 版 公 司▶

倚天屠龍記

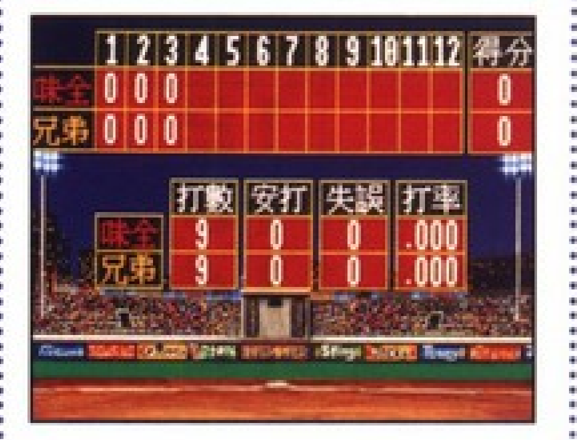


《寶刀屠龍號令天下，倚天劍出誰敢攖其鋒》。金庸膾炙人口的武俠名著再度與玩家相會，遊戲結合了冒險、戰略及角色扮演等類型，歡迎金庸迷再度來玩賞。

軟體世界

- 記憶體 ： 2MB
- 音　效 ： A/S
- 顯　示 ： V
- 類　型 ： 角色扮演
- 售　價 ： 600元

中華職棒經理資料片



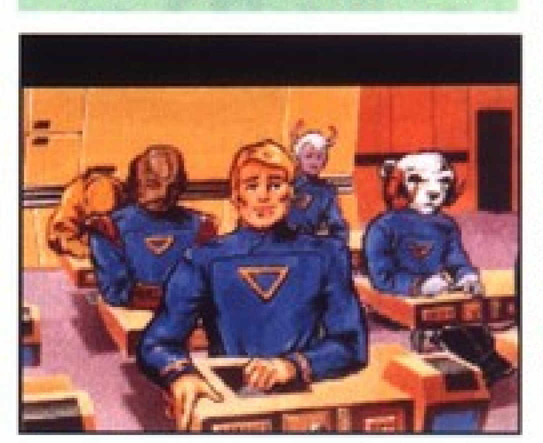
本資料片須配合中華職棒遊戲一起使用，將原先8項屬性系統簡化為5項，使屬性值更具影響力。你可隨意使用編輯、交換、退休等功能模擬出你的夢幻球隊，爭取職棒總冠軍。

軟體世界

- 記憶體 ： 1MB
- 音　效 ： A/S
- 顯　示 ： V
- 類　型 ： 動作
- 售　價 ： 300元

宇宙傳奇V一菜鳥船長

The next mutation



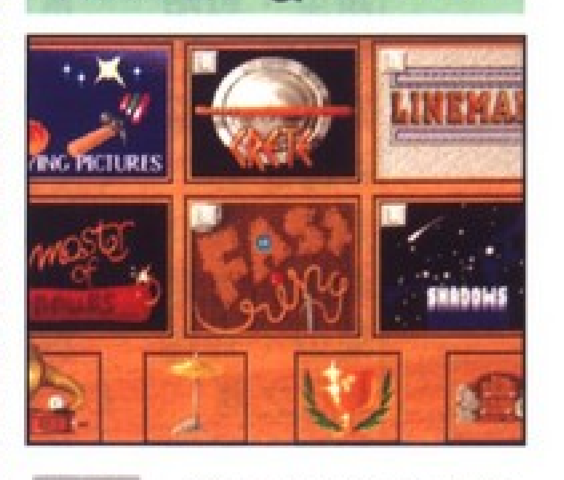
羅傑這個脫線的宇宙清道夫，這次竟成為銀河系最後的救星，喜愛宇宙傳奇系列或是喜愛逗趣的玩家，歡迎再度來玩此不按牌理出牌的無厘頭遊戲。

軟體世界

- 記憶體 ： 640K
- 音　效 ： A/S/M
- 顯　示 ： E/V
- 類　型 ： 冒險
- 售　價 ： 420元

俄羅斯拼盤

Russian & 6 PAK



由俄羅斯設計師所製作之小品遊戲，內容由百寶拼盤、水管工人、鐵修斯冒險記、隕石大戰、炸彈方塊及穿針引線等六種遊戲所組合而成，是一個讓玩家可以輕鬆上手而不會太過傷腦筋的遊戲。

松崗

- 記憶體 ： 1MB
- 音　效 ： MPC規格
- 顯　示 ： V/M
- 類　型 ： 益智
- 售　價 ： 360元

美少女夢工廠II

PRINCESS MAKER II



在第一代極佳風評下，出版公司精心策劃推出第二代，除遊戲中增加一位管家外，玩法更增添許多內容讓玩家選擇，而結局則更爲多樣化。

精訊

- 記憶體：640K
- 音　效：S/M
- 顯　示：V
- 類　型：教育策略
- 售　價：700元

大反擊
FLASHBACK



主角的動作細膩流暢，上下攀爬或做跳躍的動作時，乾淨俐落毫無窒礙感，再加上異星世界的景觀呈現，給予玩家科幻電影的感受。

電腦休閒世界

- 記憶體：640K
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 售　價：460元

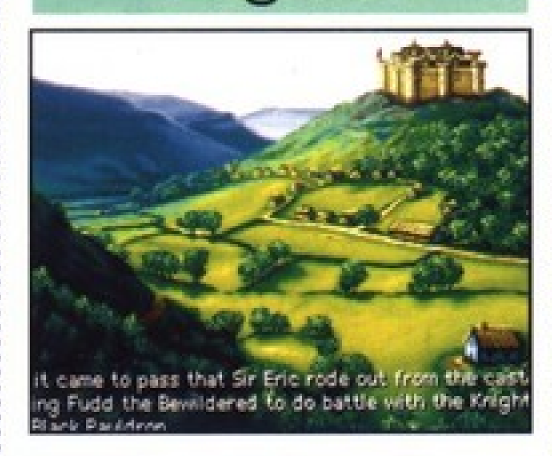
蓮花跑車大競技
Lotus

新穎獨特的 RECS 跑道設計系統，允許玩家建構自己的跑道，三種車型提供選擇，遊戲可由玩家獨玩或兩人進行競技。

電腦休閒世界

- 記憶體：640K
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：模擬
- 售　價：400元

寶裡寶氣寶騎士
Legend

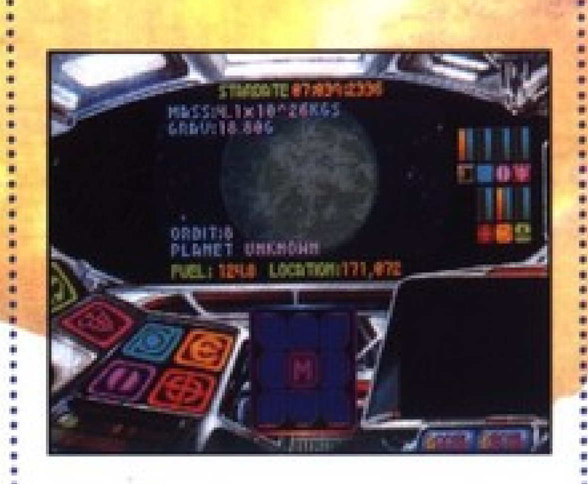


新式的選單操控系統，可作多角色的變換，玩家扮演寶裡寶氣的艾瑞克（ ERIC ）爲了拯救蘿芮兒公主，展開一連串瘋狂大追尋，歐洲古風情畫風及塞萬提斯式的冒險，可讓玩家會心的微笑。

電腦休閒世界

- 記憶體：640K
- 音　效：A/S
- 顯　示：V/E
- 類　型：冒險
- 售　價：460元

原星戰記
PROTOSTAR



以宇宙邊境戰爭的未來時空當背景，採用第一人稱爲主架構之動畫冒險遊戲，遊戲隨著玩家的做法不同，而有不同的變化。

電腦休閒世界

- 記憶體：640K
- 音　效：A/S/M
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 售　價：500元

致命殺手
MIG-29

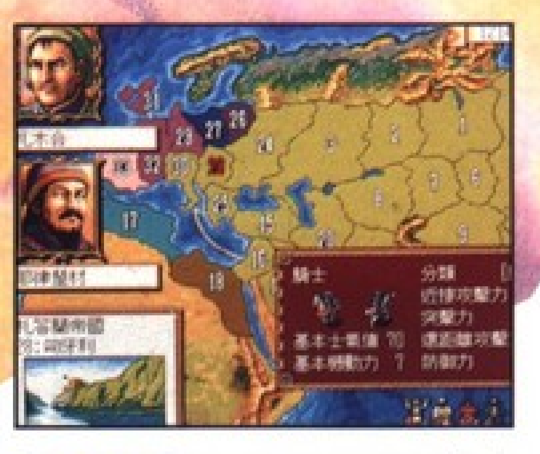


捍衛雄鷹3.0的任務片，須搭配捍衛雄鷹3.0使用可以透過數據機直接連線，或是在網路上進行遊戲，如果玩家有「戰虎行動」任務片，所能執行之任務及地區將更廣闊。

第三波

- 記憶體：1MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：飛行模擬
- 售　價：400元

元朝秘史(中文版)

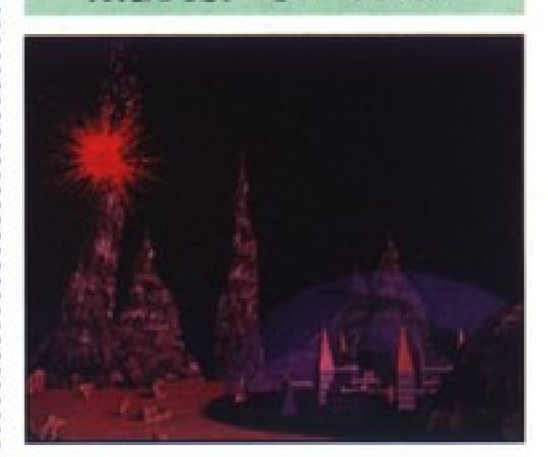


KOEI公司所出版蒙古戰略遊戲系列的第二部，武力多達16種兵種，因機動力、地形的差異，玩家在行軍佈陣、調兵遣將上更能發揮你的戰術技謀。

第三波

- 記憶體：640K
- 音　效：A
- 顯　示：V
- 類　型：歷史模擬
- 售　價：1500元

銀河霸王
Master of Orion



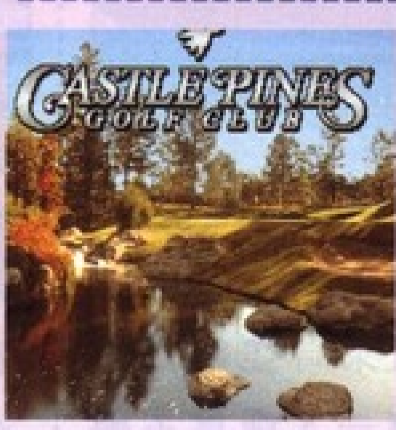
以外太空的星球爭霸爲背景的征戰遊戲，遊戲中提供十個種族供玩家選擇，而因各種族有自己的特色及專長，殖民星球的發展有五大項目，玩家想要成爲名符其實的霸王，可得好好發揮你的軍事才能。

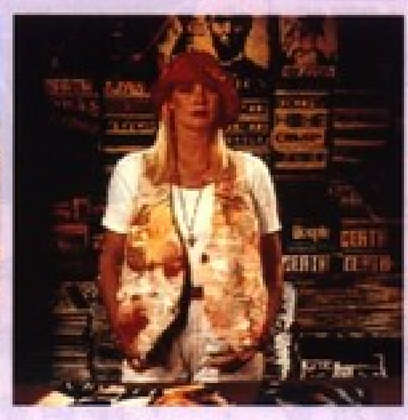
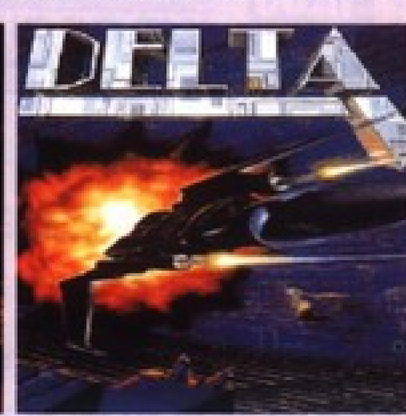
第三波

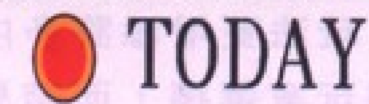
- 記憶體：2MB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 售　價：520元

新GAME俱樂部

提供您國外遊戲最新情報

各位讀者大家好！很高興又再次和大家見面了。不知道各位對於筆者在過去幾次以特定公司所出遊戲的報導方式是否感到興趣？不過筆者決定在求新求變的前題之下，本專欄在本期除了延續以往的報導方式之外，也將嘗試一些新的手法；希望讀者們能繼續給予支持。

筆者有鑑於許多讀者希望有更多的圖片在本專欄中的建議，最近積極地上許多網路以及打許多長途電話到不同地方的BBS上，爲的是讓更多人知道我們這個雜誌的地位。因爲如果我們不讓那些公司知道我們這一群讀者的存在的話，他們也不會太在意我們「知」的權利的。目前雖然漸漸有幾家公司在筆者的努力下願意主動提供資料給筆者，但其它的公司則依然持保留的態度。不過筆者堅信，只要功夫下得深，鐵杵也能磨成鏽花針。但是這條路十分孤單而無助，還希望各位讀者不時的打氣與鼓勵。

這次專欄包含了某些較深入的介紹由 ACCESS 出的新片以及簡介一些其它公司的新作，希望大家會喜歡。現在大家繫好安全帶～我們出發了……。

自從去年 12 月 10 號，Id software 公司正式對外發行DOOM之後，立刻造成了一陣風潮。再加上它 shareware 的本質，使它一下子便佔領許多人的電腦了。不過，眞正精采的部分是 Commerical 版而不是 shareware 版。（否則Id software大概也撐不下去了吧！）不過，更精采的還在後頭呢！因爲正在發展中的後續作品--「DOOM ：Hell on Earth」已經蓄勢待發了。據說，其中包含了 50 關遊戲！另外，全新的圖形、全新的音樂等都帶給大家新的感受。在新人尚未上場之前，DOOM這位舊人也十分令人印象深刻。爲了讓許多尚未入門的讀者能儘快上手，而又能讓剛剛上手的玩家能更快進入情況，筆者特地將一些「小技倆」，透露一下（編註：此秘技已刊於本刊第60期P.43百戰天龍毀滅戰士終極秘技中）。



接下來，筆者將保持以往一貫的報導方式，繼續爲各位讀者報告許多公司的動態！由於筆者近日得到了著名的GAME公司 --「ACCESS software」公司市場開發部副理 Steve Witzel 的熱情提供資料，所以，本次的「新GAME俱樂部」將注重在ACCESS 的新近動態以及一些相關產品的消息。玩過「第七位訪客」的讀者一定知道「第七位訪客」所建立的這些「豐功偉業」將很可能被將在五月初ACCESS出版的「Under A Killing Moon」所打破。這話怎麼說呢？原來在



「Under A Killing Moon」中竟然包含了三張 CD 片，而且完全是以電影的手法製作而成的！拜光碟機的超大容量所賜，所有畫面都將以高解析度的 256 色顯示，而故事的進行將更以所謂的「Interactive movies」（互動式電影）的方式進行。爲了使玩者更能有身歷其境的眞實感，A-CCESS 的開發小組特意加強了 3D 圖像的深度、質感以及眞實性。尤其是當遊戲以第一人稱的方式進行的時候，你可以探視房間、街道、視查物品而且你擁有 360°的自由度！！想想看，許多空戰遊戲只允許某些特定的視角，而現在你有了全方位的視角，遊戲的眞實性及質感當然是大大地提高了！値得一提的是：在許多角色扮演遊戲中，主角充其量只不過是玩家的小木偶，因爲你只是操控遊戲中角色的去向及動作。不過，在「Under A Killing Moon」中一切都改觀了！你可以通過一間房子，蹲下去，看看桌子下有些什麼好玩的東西，甚至在必須的時候爬上書桌，以便看得更清楚。另外，雖然許多 Game 都標榜有高解析度的畫面，但解析度比 ACCESS 以往的「Links 386 Pro」高的還眞不多見！如今 ACCESS 的最新作品當然不會讓大家失望。例如，你可以走到故事主角 Tex Murphy 房間的一角，仔細觀賞他掛在牆上的文憑的內容！另外，除了故事主角 Tex Murphy 是著名的演員外，你也會在遊戲中遇到其它的演員，像是 Margot Kidder，Brian Keith 以及 Russell Means 等等。總之 ACCESS 宣稱這個全部由組合語言編寫的遊戲能使你的電腦表現發揮到極致，而壓縮及解壓縮的技術也使得空間得到的更好的利用。而在音效方面，16 位元的音效及音樂將伴隨 22KHz 的輸出，將本 Game 帶到了一個新的紀元。所以，爲了能使讀者在本遊戲尚未出版之前也先體會一下它的魅力，筆者特地附上了由 ACCESS 直接提供的 10幅圖片及一捲 VHS 的錄影帶。所以有勞幾位編輯部的同仁了，因爲得拜託你們從錄影帶上抓圖下來。不過爲慰勞一下你們的辛勞，特別附上由 ACCESS 提供的 CD 形的巧克力一塊。（吃之前可別忘了仔細看一看，上面還印著「Under A Killing Moon」的劇照呢！）不過，讀者們可能就吃不到了！十分抱歉啦！



Links 球場資料片——Castle Pine Golf Club

另外，ACCESS 公司也將繼續發展 LINK 386 Pro及許多附屬球場的設計！事實上，研發部正在積極地研發新一代的高爾夫球遊戲，目前暫時名爲LINKS 486。可以想見的是 486 的基本配備需求是不可少的了！據可靠消息來源指出：LINKS 486 很可能支援到 1024 × 768 的高解析度，而色彩也不再只支援到 256 色而是更上層樓的所謂「True-Color」的境地！而動畫的功力更令人驚訝，因爲以往在旁邊幫你喝采的「桿友」將活生生地在你眼前爲你吶喊！不過筆者認爲：若是這麼多的夢想都在LINKS 486 中實現的話，除非有奇蹟發生，否則 1994 年內不太可能有機會和大家見面。讓我們耐心地等待它的出現吧！雖然目前大家無緣和LINKS 486 見面，但LINKS 386 Pro的球場片的家族則是日益壯大之中。

新GAME俱樂部

像是筆者目前手中的一個叫CASTLE PINES（在科羅拉多州）的球場就是 1994 年的第一砲。不過最受人囑目的要算是「 Pebble Beach 」球場片，但目前筆者手上沒有資料。所以目前筆者先就手上有的這個「 Castle Pines Golf Club 」爲大家做一下簡要的介紹。但是根據筆者所知：軟體世界並沒有發行以往許多的球場片，所以讀者很可能必須有特殊的國外管道才能享用。不過筆者的任務是報導新 Game 的動態，並不受軟體世界是否代理的限制所影響。雖說「 Castle Pines Golf Club」（以下簡稱 CP ）並非今年的球場主力片，但它依然有許多值得一提的特色及背景故事。首先， CP 雖是 ACCESS 的作品，但是它不但支援 ACCESS 出的LINKS及 LINKS 386 Pro ，它更可以使用在Microsoft 出的 Golf 之中。不過，這也十分正常；因爲能和Microsoft 相容，才是日後生存下去的保證！事實上 CP 的眞實球場在 1981 年開幕，而在 1986 年被PGA選爲國際賽的一站，從此之後也就成了高手雲集的地方了。值得一提的是 CP 中 7495 碼 的距離在PGA的球場中是最長的一個。其中第一洞是最長的，共 644 碼的下坡道其標準桿是 5 桿。而被認爲最難打的是 477 碼的上坡道的第 5 洞。第 10 洞的風景則最美。總之，在 CP 之中，你又可以重溫 Super V-GA 的高爾夫球新挑戰。我們的李登輝總統以前在康乃爾（ Cornell ）大學唸研究所時就曾苦練過高爾夫球；若是各位讀者也有偉大的志向，不妨也從練高爾夫球開始。相信各位的前途也都是無可限量的！另外，爲了滿足某些有收集狂熱的讀者的好奇心，筆者把目前筆者所知道的球場片列在下面： Troon North ，Firestone ， Dorado Beach ，Barton Creek ，Bayhill Club ，Bountiful ，Pinehurst ，Maunna Kea ，Banff Springs ，The BelFry ，Innisbrook 等等。其中美國贏得了 1993 年在The BelFry 舉行的 Ryder 杯的高爾夫球賽。我們台灣也有許多高爾夫球名將，但是不知道他們在那些球場比賽過呢？反正各位年紀不大，好好地練習，偉大的志向終有實現的一天。好了，現在 ACCESS 的 Game 也介紹了一個段落，不過爲了讓讀者能有更多的新知，筆者將繼續報導一些其它公司的動態。否則，一次專欄只報幾家的消息，全部的動態報一次的話也超過一年的時間。你說是嗎？

由於筆者目前手上東西太多了，若想把這些資料和各位分享的話，很可能得再僱用一、二位助理才行。筆者曾在本專欄中嘗試了兩種不同的方式，一種是只挑出重點公司的重點遊戲來報導，另一種則是報比較多公司而且也比較多遊戲新知。前者內容會比較詳實，但一次無法涵蓋較廣的範圍。後者方式則是以較表面而簡單地介紹，而且時效性較高。希望讀者能給予筆者意見，以做爲日後報導的指針。爲了讓讀者對這兩種介紹方式有一個比較的機會。這次專欄的上半部都採用的第一種方式，而下半部將採用第 2 種方式。好了，我們言歸正傳，現在將開始使用第 2 方案啦！

由於筆者目前拿到了「 Return to Zork 」的完全攻略手册，所以，現在讓我們由 Activision 公司談起。自從去年 Activision 出了「Return to Zork 」之後，整個公司有如起死回生之勢，如今更積極地發展更多更新的產品。上面提到的攻略本，筆者本來想爲各位寫一下的，但無奈人手及時間均無法配合，只好留待編輯同仁的努力了，希望在短期內能和大家見面。目前最注目的是「 MECH WARRIOR 2 」。事實上， MW 2 在今年年初拉斯維加斯舉辦的冬季電腦展（ CES ）中曾大放異彩，得到很多好評。而筆者在大約半年前拿到的 MW 2 DEMO 時也覺得十分新奇。而和 RTZ 2 一樣的是 MW 2 也是一個「復古」的遊戲，因爲故事及理念是從一個叫 FASA 公司的一個叫 Battle Tech 的遊戲而來的。不過大家可別被我上面「復古」的字眼所誤導；其實， MW 2 的故事背景是在幾百年後的未來，而且共有 16 個不同的Battle Mech（戰鬥戰士）。許多人認爲 MW 2 中提供了多人對戰的功能又支援 Thrustmaster 的無鍵式的操控方式等都使得 MW 2 有了制勝的因素。另一項消息是： MW 2 的續集 Solaris Ⅶ 也正積極研發中，預計年底時發行。看樣子今年 Activision乘勝追擊，必將有豐收的一年。由於筆者上面提到了「 Return to Zork 」的完全攻略，

筆者忽然想起來， Activision 也正研發 MPEG (Real Magic Video Board) 的「 Return to Zork 」。也許有許多讀者不甚了解什麼是 MPEG ，所以，筆者特地在此花一些篇幅和大家介紹一下。M-PEG是 Motion Picture Expert Group 的縮寫，顧名思義就是和 Motion Picture 有關的。原來許多新的產品剛問世的時候，由於公定的標準尚未成型，所以常常會有不相容的問題。而所謂 MPEG 就是為了 Motion Picture 所制訂的一套壓縮的標準。而在 1994 年初，許多相關大公司的代表也共同組織了一個叫 OM ／1 (open MPEG-1) 的聯盟，其宗旨是規範一套共同的 API (Application Programming Interface--應用程式設計的介面)，以使目前DOS及 Windows 下的程式也能支援 MPEG ！雖然許多規格及細節尚未完全確定，但是大家都有一個共識，那就是將在 1994 年中要確定一套標準。所以在可預見的未來，玩家在玩 Game 的同時將遭遇愈來愈少不相容的問題，因為目前大家希望：日後要支援 MPEG 時，各位硬體介面或軟體程式將使用共同的驅動程式及呼叫一樣的程序了！

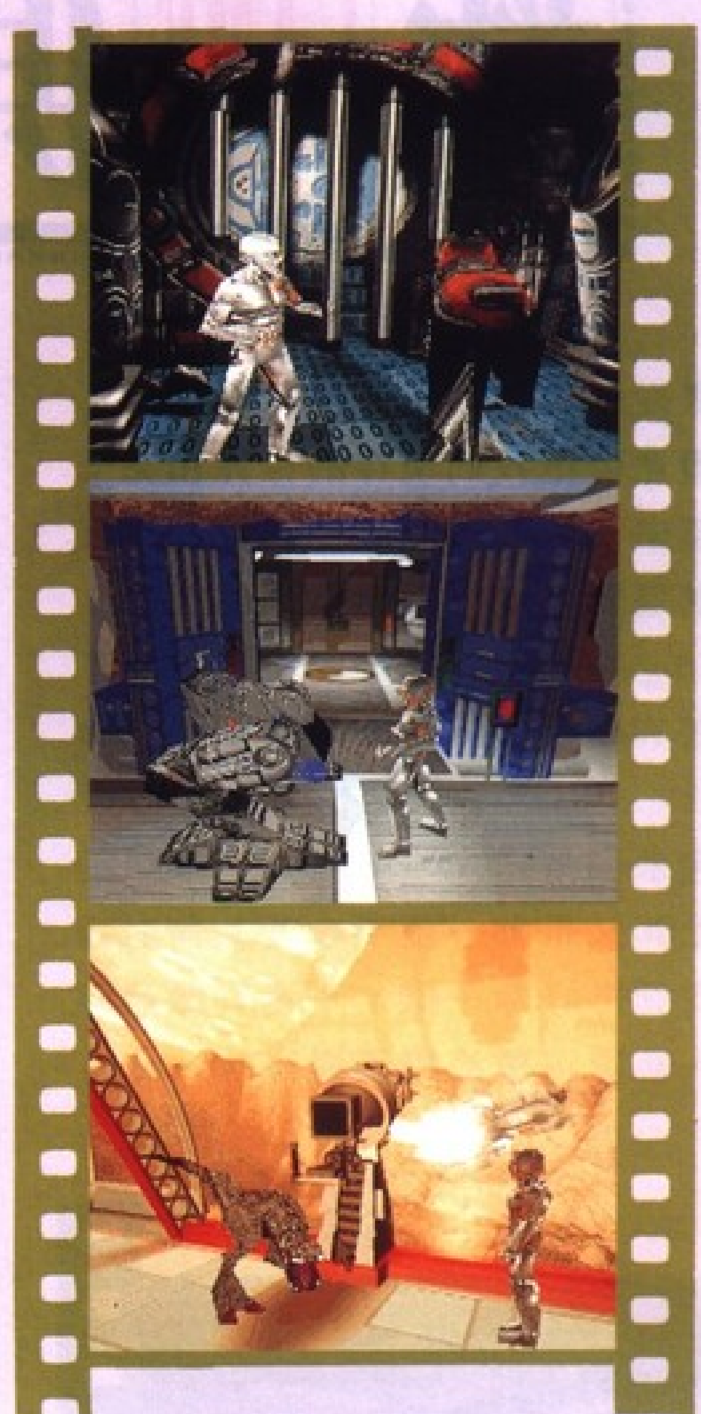
所以現在大家應該知道 MPEG 版電玩的意思了吧！以後不要被別人騙了，不過倒是可以去騙一下別人啦！現在我們回題吧！ Activision 另一個 94 年底才預備出版的 Game 是一個叫 Richard Scarry's Neighborhood，但從筆者初步收集到的資料看來，大概不會太好玩！

由於剛才提到 MW 2 ，現在再為大家報一下 Dynamix 的Battledrome。這也是一個機器人大戰的遊戲，而且在設計之初就是想和 MW 2 互別苗頭的；所以在 MW 2 中有支援的多人對戰及 modem 的功能，在Battledrome中也是少不了的。但是在本 Game 中只有 10 種機器怪獸，能否和MW 2中的 16 種相抗衡只有待玩家來判斷了！至於Battledrome也有一個網路版的兄弟叫「 Metaltech : Earth Siege 」，但是除非你能接上 SIERRA 公司的「 Imagination Network 」的網路，否則將無緣玩到。

Bilforge



既然提到了機器人，不妨再多提一個好了。ORIGIN 公司現正積極準備一個叫 BIOFORGE 的機器人對戰遊戲。而這個 Game 是 ORIGIN 在 Interactive Movie 的代表作。看到了上面 Interactive Movie 兩個字，不知道大家覺得是福還是禍？因為通常它代表了對系統要求很高。事實上 ORIGIN 建議你最好有 486 DX2 或是 Pentium 的 CPU 才能充份享受這個 Game 的威力！不知道軟體世界的讀者群中擁有 486 DX2 或甚至 Pentium 的比例有多高呢！不過筆者目前微薄的稿費也很難奢望能「升級」那麼快。筆者倒是從網路上抓到一些有關 BIOFORGE 的畫面，可惜好像那位抓圖的老兄好像有些短路還是怎麼搞的，解析度好像沒有想像中高。不過大家也就勉強看一下好了。無獨有偶的是另一個 ORIGIN 的 Game 也需要如此高級的系統，那就是「 SYSTEM SHOCK 」。這個雖然使用許多和創世紀 (Underworld) 中類似的手法，但是故事卻是發生在叫 Citadel 的太空站的科幻情節。在 System Shock 中，生物工程和自動化技術的結合，造成一股人類無法控制及改變風暴。而可憐的你清醒後才發現你的同伴已經突變了，而且現在正臣服於一部叫「SHODAN」的電腦。這部電腦不只控制了你的同伴，事實上，它控制了整個太空站…。而你的任務就是利用你僅存的而清醒的神經介面去解開謎團並阻止一個奴役地球的陰謀。怎麼樣？夠〝cool〞了吧！



如果你沒有那麼高級的電腦設備，但是又一定想玩機器人大戰怎麼辦呢？有一個遊戲你倒是可以考慮一下，那就是 Capstone 公司的新作--「 CORRIDOR 7--Alien Invasion 」而且只要 386 及 2MB以上的 RAM 即可！原來在西元 2012 年，

一群美國的科學家從火星帶回了一塊金屬物體，沒想到這一塊物體竟可把我們現存的世界和完全未知的世界連接起來。於是外星人的入侵也就展開了！而你任務就是要把這些入侵者全部掃除。本遊戲特別由 Id Sofware 公司授權而得以使用了十分流暢而使用在 Wolfenstein 及 DOOM 中的 3D 技術。

事實上，看起來和 Wolfenstein 及 DOOM 中的感覺實在很像。尤其又是那一隻手拿著武器射殺怪物的情景眞令人覺得好像一樣。不過好像色彩稍微鮮艷了一點。喜愛這種流暢度過高的 Game 的玩家切勿錯過。

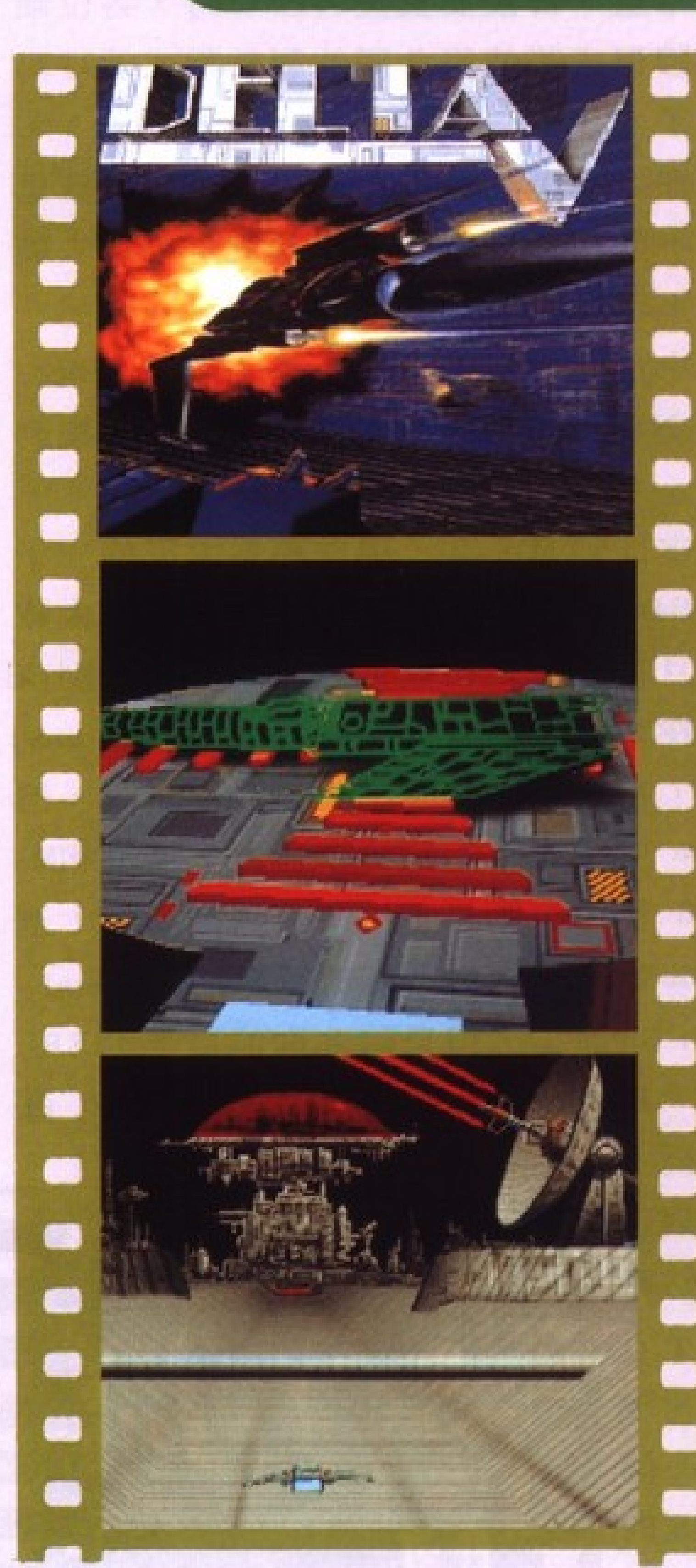


筆者手上也還有Bethesda Software出的Delta V的 Demo及一些從第七位訪客之二 --「The Eleventh Hour」。（第11個小時）上抓下來的圖形。筆者個是很看好「The Eleventh Ho-ur」。但是問了半天才知道要七、八月才出！不過沒關係，



第七位訪客續集--第11個小時

反正你硬碟裡還有好幾百 MB 的 Ga-mes 還沒玩完不是嗎？例如 Ultma 8：PAGAN 玩完了嗎？若是沒有的話，那該加油了！很多人都玩完了。



寒冬終於快過了！（別忘了，筆者在紐約），暑假也快來了，意思就是說：許多好玩的Ga-me 也快出了。不知道各位讀者目前正在準備考試呢？還是爲了你電腦設備的「升級」問題而傷腦筋呢？筆者看了前

幾期的軟體世界雜誌，發現許多人對不同的音效卡十分有興趣。所以特地花一小段文字爲各位介紹一下 Creative Lab 剛出的 AWE 32 音效卡以做爲大家日後「升級」的重要參考。由於台灣大部份音效卡大多走和大廠牌「相容」的路線，所以腳步有些慢。筆者在想台灣是否有和 Sound Blaster SCS1-2 ASP 相容的音效卡呢？也許有些讀者不明白ASP的意思。其實 APS 是 Advanced Signal Processing 的簡稱，也就是「高級信號處理」的意思。這種技術專門用在 real-time 音效的壓縮及解壓縮。如今 AWE 32 則更上層樓，因爲 AWE 就是 Advanced Wav-Effects的簡稱，其中包含了許多數位化的技術，而 Wave Table 的技術自是不在話下的，AWE 32 不但和以往的 16 位元音效卡相容外，更支援了 MIDI，Sound Canvas 以及 MT-32 的規格，而 CD-ROM 的介面更是少不了的。值得一提的是 AWE 32 在板子上有4MB的 DRAM 晶片（更可擴充至 28MB）大大地加速了處理音效的時間！筆者常常在想：這些音效及VGA加速卡上的 RAM 越來越多，但爲什麼筆者依然在使用基本配備呢？若不是東西太便宜了，就是筆者太窮了！言歸正傳，AWE 32 中也附了許多有用的程式，像是「Vicoe Assist」專司語音辨識之用；而 TextAssist 則把文字轉成語音之用。另外，還附送一套「音響」--「 Wave Studio」，用以控制其它的音響組件的軟體。據說AW-E 32 唯一令人有些擔心是它會佔用 30-50K 的 RAM，因爲它是一個TSR的程式。除非你的記憶體管理程式很夠力，否則你又可能遭到記憶不足的問題。



Delta V

我想本期的「新 GAME 俱樂部」也應該要告一段落了，筆者希望各位讀者能從本專欄中得到新的資訊以及新的知識，這樣的話，筆者的努力就不會白費了。我們下次見！



GAME 熱報

● Y.M.J



自從『捍衛戰士』一片上映之後，片中主角的F-14雄貓（ Tomcat ）式戰機就聲名大噪，成爲無人不曉的名戰鬥機。的確，這種一度是世界上最重型戰機的艦隊防衛用制空戰鬥機一直都是美國航艦戰鬥群的守護者，雖然F-14的名聲遠超過F-15和F-16，但由於其任務種類較少--不是巡邏就是攔截，因此幾家有名的模擬飛行軟體發行商一直沒有爲F-14製作模擬遊戲。如今 Micro Prose終於推出了『艦隊防衛者』，一償所有捍衛戰士迷（包含筆者在內）的心願。以下筆者便爲各位介紹這個非常值得一玩的大作。

傲空雄貓

◀選擇戰場的畫面

▶出發前的任務簡報

▼武器掛載中的F-14，圖中爲鳳凰飛彈

『艦隊防衛者』（Fleet Defender，往後簡稱 FD ）共四片 1.44 MB 的磁片，安裝後佔用12MB 的空間。從它那熱鬧非常的開場（以實地拍攝的影片爲主）便可以看出Micro Prose提昇遊戲商業價值的用心，但這並沒有減少 FD 的遊戲性和價值。FD 提供兩種遊戲模式：讓你自行選擇所屬中隊、對手和相關空戰資料，然後立即進入空戰的對戰模式，你可以隨意的和任何種類及數量的敵機來個痛快的大戰。另一個模式就是戰役模式了，在此你必須挑選自己所屬的中隊和母艦，然後自兩個戰區（中東和北岬）共六個不同的戰役中選擇一個。若是菜鳥則可選擇訓練場的戰區，執行此地的訓練任務可使你更快進入狀況，而且保證不會出事。

FD 的戰役模式和以往有所不同，它不再使用傳統的任務產生方式，而是將所有的任務都事先設計好（也就是說，每個戰役中都包含一整套的單一任務），然後依照你的任務表現（成功或失敗）來決定下一個任務，如此一個任務一個任務的飛下去，等飛完一定數目的任務時，便統計你的任務成敗比率並顯示該戰役的結果。這種作法的壞處是缺乏變化，好處則是內容精彩，由於任務內容是先前就設計好的，因此整個任務的流程和參戰的敵我單位都可以精密而大量的安排進去，使得整個任務內容絕無冷場。最有意思的是，當你前一個任務（例如攔截對方的先導偵察機）失敗之後，通常會安排一個難打但又刺激（如攔截逆火式轟炸機群）的任務讓你『翻身』，因此很少會玩到覺得乏味的。

完美的表現

FD 的飛行介面和『F-15鷹式戰鬥機 III 』非常相似，幾乎可以說是它的次代作品。其中F-15III的美麗天空和雲層效果依然存在，以往看起來很假的海水在 FD 中已有了改善，不但好看了許多而且增添了海潮流動的效果。除此之外，FD 在畫面顯示上最大的改進就是非凡的貼圖技術了，藉由將特定形狀的圖形貼到向量平面上的作法，FD 中的F-14和航空母艦（共有尼米茲號、小鷹號和佛瑞斯塔號三艘）可說已達到了前所未有的境界，尤其母艦的外觀和其上的航艦作業更是精緻到令人嘆爲觀止的地



▶精緻的航艦作業畫面，圖中F14正從甲板上起飛

艦隊防衛者

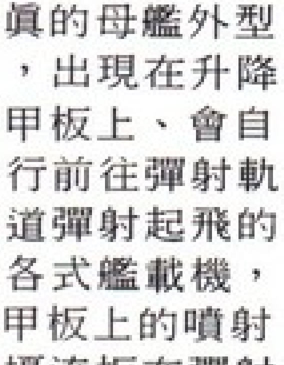
MICRO PROSE的捍衛戰士傳說

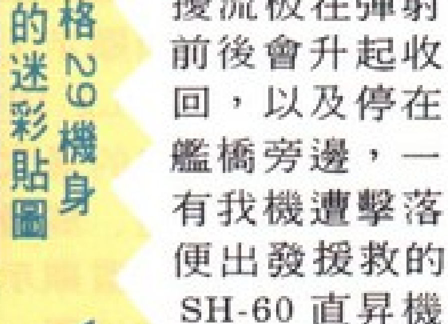


◀F14雄貓式戰機的空中英姿









◀米格29機身的迷彩貼圖



◀破浪而行的船艦

步；由慣有的反戰術觀點你將可看見極逼眞的母艦外型，出現在升降甲板上、會自行前往彈射軌道彈射起飛的各式艦載機，甲板上的噴射擾流板在彈射前後會升起收回，以及停在艦橋旁邊，一有我機遭擊落便出發援救的SH-60直昇機……在戰役中我方的戰機會一一彈射起飛並依照計畫返航，這些場面你都可以親眼看到，只可惜FD中並未支援錄影功能，若是能觀看一場大任務的進行過程，那就眞的是太過癮了！

除了F-14和母艦之外，FD中其他的單位也都是以貼圖處理，不過要懶得多了（大多數敵機和我機都只貼上一張迷彩圖就了事），船隻的圖不知何故畫得又舊又髒，貼起來感覺不太好，不過蘇聯船隻就蠻傳神的。遺憾的是F-14的外型圖畫得過於複雜，貼圖之後看起來髒髒的，但是其完美的外型和精細的外部掛載顯示相信已可使玩家們心滿意足。當然這是要付出代價的--FD在386 DX40的電腦上執行時已頗不順暢，在486 D-X2 上則尚稱滿意。因此若你想看到FD完美的表現，得先讓自己的配備夠快才行！

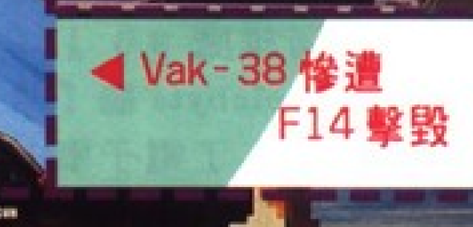
決勝長空

FD 中F-14前後座的儀表都分上下兩部份，而前後左右的儀表景觀不但繪製得相當精美且相當接近眞正的F-14，不過已服役近三十年的F-14到底年代已老，因此不但舊式儀表一大堆，而且HUD上居然没有高度和空速顯示！而F-14的操作方式FD也模擬到了；其中前座飛行員管飛行和發射武器，後座的RIO則負責雷達掃瞄、目標鎖定和武器管制。FD中前座飛行員仍可自行發射武器，但在高難度的模式下，只能從後座來進行掃瞄和鎖定，再怎麽說這樣切來切去本來就很麻煩，從後座不能控制飛行，偏偏FD又没有連線的設計，只有自己去習慣它了。你可以向鷹眼式預警機查詢敵機資料並予以攔截，F-14只能掛載鳳凰飛彈、麻雀飛彈和響尾蛇飛彈三種武裝，對空攔截時鳳凰飛彈是最有力的武器，可在進入敵方射程之前便將之擊落，只可惜其可靠性有時不怎麽好。

F-14身爲護衛攔截機，所有的任務說穿了就是與敵機交戰。遠距離以鳳凰飛彈戰鬥自不待言，而以F-14優秀的低速性能（拜可變幾何翼之賜）也可進行纏鬥，但機體碩大的F-14和AWG-9的複雜操作並不利於纏鬥，所以越早把敵人幹掉越好。雖然這種空戰比較没有技巧，但FD中的敵機不但兇狠而且成群結隊，你得善用僚機互相支援才有可能存活下來。不過FD做到了模擬遊戲中少見的海空協同作戰，在每一個任務中，先前擔任CAP（戰鬥空中巡邏）的其他F-14和各種我軍戰機都會自行與進入射程的敵機交戰，有時任務目標還會被這些局外人給搶光，眞可說滿天都是我機。有了他們的幫助，要完成任務也就容易了些，但記住你可不能叫他們來解圍，因此到時候還是得靠自己和僚機才行。

◀F14的抬頭顯示器

▶舊式儀表是F14的特色之一



◀Vak-38慘遭F14擊毀

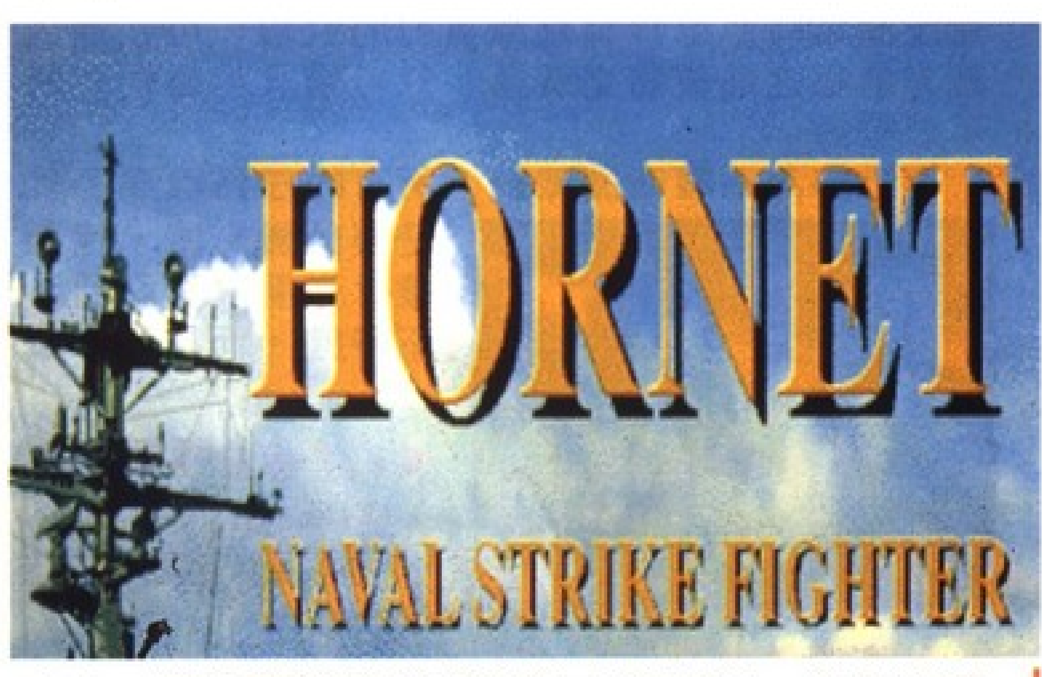
▶航空母艦受重擊起火的畫面

唯一的好消息是FD的著艦並不困難，只要能對準艦尾，保持好高度，很容易就能成功，而且FD的鍵盤操作做得不錯，使用鍵盤來降落將會比搖桿要穩得多，各位若有機會不妨一試。

結語

對於FD，筆者實在還有許多想介紹的，奈何限於篇幅，只好等到下次再說了。FD實在是近年來少有的模擬佳作，不但深具遊戲性且能兼顧深度，航艦戰鬥群的對決更是精彩萬分。只希望Micro Prose能再發行支援連線的FD，那麽這套遊戲必定會更加迷人。





對現役戰機稍有研究的人都知道，美國海軍對艦載 F/A-18 大黃蜂戰機有一句評語 --『一隻大黃蜂，兩根刺』，這說明了 F/A-18 所具備的對地（艦）攻擊和自衛空戰的雙重能力。如今『捍衛雄鷹 3.0 』（簡稱 F3 ）的發行公司 Spectrum Holobyte 繼『米格 29 』之後，也讓大黃蜂戰機加入了電子戰系列的陣營，海空協同作戰已經不再是個夢想了。以下筆者便為您介紹這個電子戰系列的最新成員。

『大黃蜂打擊戰機』（ Hornet Strike Fighter，以下簡稱HORNET ）也是標準的 F3 資料片，共 3 片 1.44MB 的磁片，安裝後多佔用約 5MB 的硬碟空間，在安裝時會自動把目錄中的 F3 和米格 29 更新為3.03和1.02版，當然這是有理由的 --HORNET 只能和3.03版的 F3 或1.02版的米格 29 連線，在諸如NOVELL之類的區域網路（LAN）上，甚至可以讓F-16與F-18聯手在戰役模式中對抗米格 29 ，在目前的模擬飛行遊戲中，大概只有『電子戰系列』能夠達到如此的效果。多人聯手或對戰的樂趣如何，自是不在話下，說到這裡，筆者忍不住又開始憧憬 A-10 攻擊機和 M-1 坦克加入電子戰系列後的美好景象……

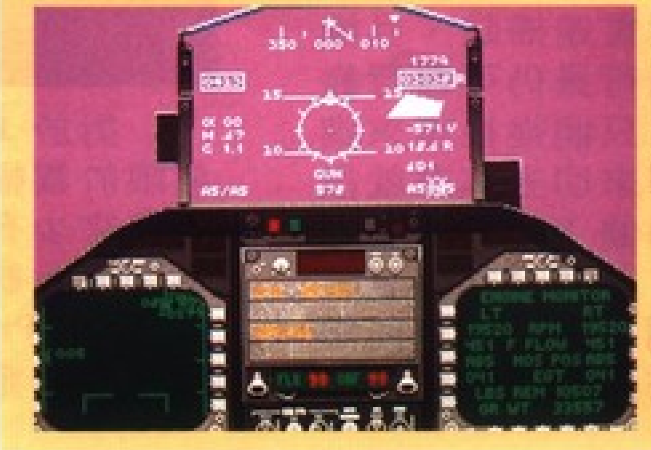
言歸正傳，由於 F/A-18 是標準的海軍艦基戰鬥攻擊機，因此這次你的家不再是路上的機場，而是孤懸海上的 CVN-70 羅斯福號核子動力航空母艦，從起飛彈射到著艦降落，任務的始終都在母艦上完成。要在母艦上降落自是困難許多，因此飛慣陸基戰鬥機的玩家可能要多做些練習才能習慣。除了傳統的 ILS （手動降落系統）之外，海軍也使用一套標準的降落程序（複雜了點是真的），在進入降落程序後，著艦信號官（ LSO ）會不斷發出訊息要你調整高度和方位等，而裝置在艦上的著艦指示燈（俗稱『球』或『肉球』的東西）則會顯示你是否在正確的進場軌跡上。若你能正確的進行所有程序，要成功的降落在母艦上也不會很難，話雖如此，筆者還是摔了幾次機才成功的著艦，不過這有一半要怪罪那遲鈍的操作反應，這個咱們留到後面再說。

由於 F/A-18 兼具對地攻擊和空戰的能力，為了讓一名飛行員處理將近兩人份的工作（大部分的海軍戰機都是雙座）， F/A-18 的儀表板上使用多達三個的複合顯示器（ MFD ），而本遊戲中的儀表也相應的使用了 F3 系列中首次出現的上下兩個畫面顯示（先前在 MicroProse 的F-15 STRIKE EAGLE III 中便已使用此種方式），可說是HORNET的最大改進。上畫面的兩個 MFD 可以顯示雷達、威脅警示器和引擎狀況等，中央下方的水平位置顯示器（ HI ）則可一併顯示導航資料和飛航地圖。由於兩個 MFD 和抬頭顯示器已包辦了絕大部分的資料顯示，在儀表板其他部份則裝置各種備用儀表，整個座艙看起來非常乾淨整齊。

由於HORNET是 F3 的資料片，因此在整個主介面上又是和 F3 一模一樣，因此習慣 F3 的玩家們可以很快就做好上機的準備。此外 HORNET中『附贈』了目前最受矚目的戰區 -- 波士尼亞戰區，你將隨執行聯合國決議的美軍航艦戰鬥群（奇怪的是，眞正出任務時卻見不到其他戰鬥群中的艦隻，實在是有夠懶）前往波士尼亞，保護重要的軍事目標並逐退賽爾維亞的入侵部隊。由於陸基戰機可用的基地不多，航艦上的攻擊機將負起主要的對地攻擊任務，因此 F/A-18 雖具有反艦能力，在HORNET中卻總是出對地攻擊任務，不過到了沙漠風暴或戰虎行動的戰區中，卻還是清一色出對地任務，這就好像有點偷懶了。

在HORNET中， F/A-18 可掛載的武器幾乎和F-16一模一樣，所以想掛魚叉飛彈打船的玩家可以死心了，因為根本沒有魚叉飛彈可掛，幸好百發百中的小牛飛彈還在。而HORNET的 3D 技術也和 F3 沒什麼兩樣，充其量是達到了米格29的水準而已，敵機的 AI 等等也都無啥差別，

使用多達三個複合顯示器的儀表板占用了上下兩個螢幕





電子戰系列的新成員……大黃蜂打擊戰鬥機

所以把它當成 F3 來開倒也差不多。

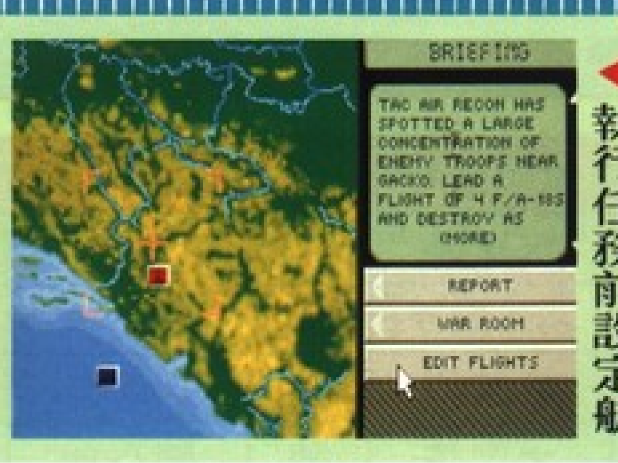
不過HORNET和 F3 有一個很大的差別，那就是HORNET的操作頗爲困難，不知是爲了凸顯F/A-18的特性，抑或只是爲了符合戰鬥機的操作感。在HORNET中，即使是在最簡單的飛行模式下，你依然可以感覺到這是一架很容易翻滾的戰機 -- 不論搖桿或鍵盤，只要向左或向右的操作動作大了一點，機身就會以你意想不到的程度翻滾，而且在越難的飛行模式中翻滾得越厲害，這在追擊敵機的纏鬥中造成很大的困擾，因爲你一不小心就會翻過了頭，當高度低時更是險象環生。著艦時最是恐怖，你必須一點一點的擺動搖桿，否則對了半天的艦尾很可能就被一次不小心的翻滾搞砸。

令一件更糟的事就是，和左右正好相反的，在HORNET中爬升和俯衝的動作極端遲緩（不知是否拜 F/A-18 那面積極大的主翼之賜），不論速度高低，經常搖桿扳了半天，機首卻也沒升降幾度，和F-16的靈敏相較之下眞有天壤之別。偏偏HORNET中對地攻擊任務一大堆，除非你飛最低級的飛行模式，否則最好在接近目標區前就開始調整高度，因爲到時候經常會來不及，而且千萬不要冒險俯衝下去 -- 除非高度很夠，否則你很可能會來不及拉起來。

總而言之，HORNET繼承了 F3 系列的一貫優點，雖然它並沒有多大的改進，但各位也不妨嘗試一下航艦起降的滋味，不過它那很糟的操縱性可能會是個困擾，筆者個人非常希望將來在更新版本之後這一點能夠獲得改善，那麼 HORNET 仍會是個值得一玩的模擬飛行遊戲。



▲熟悉的管制室畫面




▲執行任務前設定航線與觀看簡報



F/A-18掛載武器畫面

●●●多彩多姿的海空協同作戰任務●●●

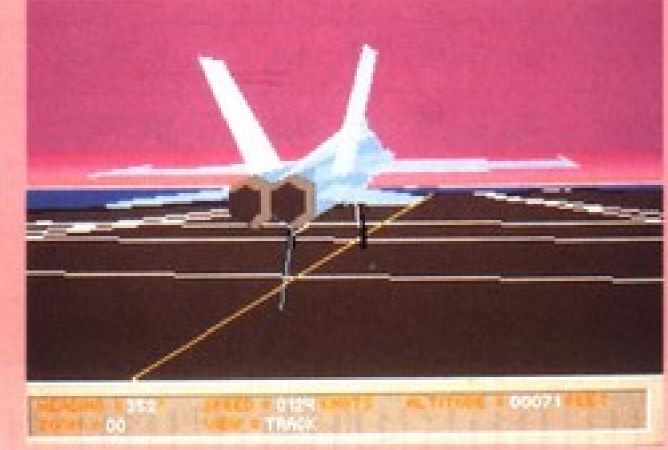


▲護衛母艦


▲低空攔截


▲對地攻擊

●●●F/A-18返航降落母艦的連續畫面●●●




黃飛鴻修改法

/Zeus Lo-c

物品修改法　例：SAVE1.OBJ 爲物品記錄檔，第 0 頁第 0 區一個物品或武功都以 6 組 16進位法爲一組，例如

銀兩　55 00 54 00 55 00 55
註解　1　2　3　4　5　6　7

1：銀兩的代碼，平常空白物品都以55代替

2 5 6：空白

3：數量個位區：55爲 0 個物品，54爲 1 個，53爲 2 個以此推之…

4：數量十位區：若改 3075＝三萬，進遊戲時＝30053

7：第二個物品代碼，以下以此類推

＊以上的修改法，每一個記錄檔都是一樣

終結大法直接 START GAME 時看 THE END IS GMAE

檔名說明：PATH ＝ MASTER\ANI

TITLE.＊片頭動畫

END.　＊THE END 動畫

BEGIN.＊開始的武狀元黃飛鴻字的動畫

將 END.＊改成TITLE.＊直接看結束動畫事先警告，在筆者的電腦上是可以，可是在我班上的同學大都會當掉。

黃飛鴻是套滿不錯的遊戲，至少是倪自強的第一部 GAME能夠如此是非常不錯了。祝大家玩的愉快。

檔名	目錄	說　明
SAVE1.OBJ	MASTER\1	物品修改記錄檔
SAVE1.TEC	MASTER\1	特殊修改記錄檔 EX ：獅子吼
SAVE1.EUI	MASTER\1	武功／防具修改記錄檔
＊ MASTER\1 是第一個存檔共有 5 個 MASTER\1 ～ MASTER\5 類推		
＊ MASTER\0 是 START 時的設定，檔名是 STARX.xxx 改了他之後以後重新 開始都有該物品。		

（以下是黃飛鴻的物品資料）

☆若跳過的代碼，為該 GAME 的圖形表徵不列遊戲的程序。

代碼	代表物	代碼	代表物	代碼	代表物	代碼	代表物
01	火狐寶甲	57	人參粉	4E	馬甲	79	萬能巧鑰
05	馬羊時	59	硬皮甲	50	李獨眼地圖	7B	燈籠
07	十字搞	5B	醉八仙	52	茯苓丸	7D	卷軸
11	翠玉錐	5D	鐵打酒	54	包子	7F	獸肉
13	紫香銅	5F	十字拳	56	箭	62	小靈芝
15	白剛鑰	04	蒺棘草	58	連雲甲	64	雪山天蠶液
17	虎鶴雙形拳	06	鏈子	5A	雪紅鑰	66	鮮魚
19	硝石	10	玉觀音	5C	十三姨的信	68	黃銅鑰
1B	湯碗	12	三扁桃木	5E	五郎八卦棍	6A	青剛鑰
1D	彈指神通	14	白磁鑰	60	九層糕	6C	大還丹
1F	火把	16	鴉片	61	大肥雞	6E	古拙鑰
41	鐵石膽	18	木屑	63	十錦盒	70	煙斗
43	插心術	1A	赤煉蛇	65	冰蟾炎蝎露	72	毛筆
45	雨傘功	1C	鐵斧	67	龍之涎	74	盤子
47	銅彈丸	1E	古玉佩	69	青銅鑰	76	淑女鞋
49	酒杯	40	額員外拜	6B	白銅鑰	78	懷錶
4B	凌空點穴	42	筷子	6D	大靈芝	7A	書
4D	獅子吼	44	扇子功	6F	紅佛土	7C	野菜
4F	鎖子甲	46	鐵彈丸	71	團扇	7E	熊膽丸
51	佛山無影腳	48	寶石項鍊	73	茶壺	00	武王大會請帖
53	雲南白藥	4A	帽子	75	飯碗		
55	銀兩	4C	鐵甲	77	鼻煙壺		




使用秘技商店街中多出神秘商店、職業介紹兩個選項


神秘商店中有選項可以按一次加十萬元


可以買到父親最愛的國王的新衣

/邊緣小星星

美少女夢工場2……

終極密技大放送

各位在玩美2作一個養父（母）時，是否會遺漏了一些遊戲的內容或事件呢？使用下列的秘招後，所有的缺憾就都一掃而空了！

先同時按住 F12 、R 、N 、Q 再放開，再按住 F10 不放，把游標移到適店街中進入，這個時候就多了『神秘商店』和『職業介紹』兩個選項。

神秘商店中可以增加$十萬元，這樣一來女兒的教育費就不用愁啦！當然還有賣許多的東西，只要是遊戲中的東西都買得到。

P.S ：神秘商店中有賣“國王的新衣”各位養父可以參考參考！嘿…嘿…！

好了，我的女兒又在叫我了…，女兒，我來了！

職業介紹中可以設定想要看的結局，連嫁給父親都行哦！



創世紀Ⅷ之超秘技

/陳秉鴻

Debug mode進入法

修改目標：GAMEDA 子目錄下的 AVATAR.DAT

修改方法：請祭出 PCTOOLS找到 AVATAR.DAT之byte 42、43（十進位）本來應爲 00 00 的改成 01 01 就好了，修改好後按 F5 存檔就永久有效，除非重新開始。



debug mode 使用方法：

用正常方法進入U-8 在 U8 畫面中，將箭頭指向 Avatar 按左滑鼠鍵，會出現一個選單，這選單的選項相信會玩 U8 的人都應看得懂。

另外，按 Ctrl ＋ F1 會有 debug mode 可用熱鍵的說明，較常用的列舉在下：

shift － F4 　無敵開關。

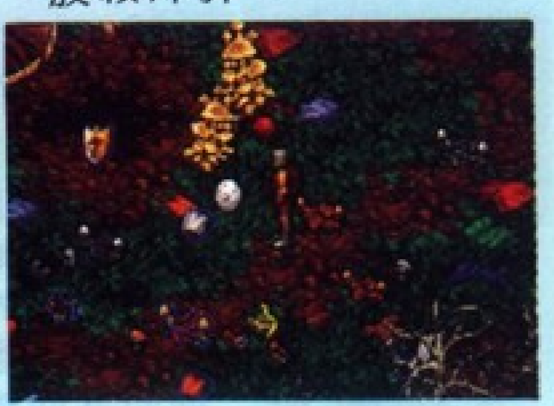

▲ F7 叫出一文字模式的選單可更改 Avatar 之許多狀態。

有了這些功能，相信你就可以橫行於 Pagan 的天下了。


▲ shift － F1 　自己選隻怪物跟它玩玩。


▲ shift － F3 　在地上放顆炸彈。


▲ shift － F2 　滿地武器任你撿。


▲ shift － F5 　防具任你挑。

電玩短路

■美女終結者■



泡妞高手請注意！夜路走多了終會碰見……嘻！

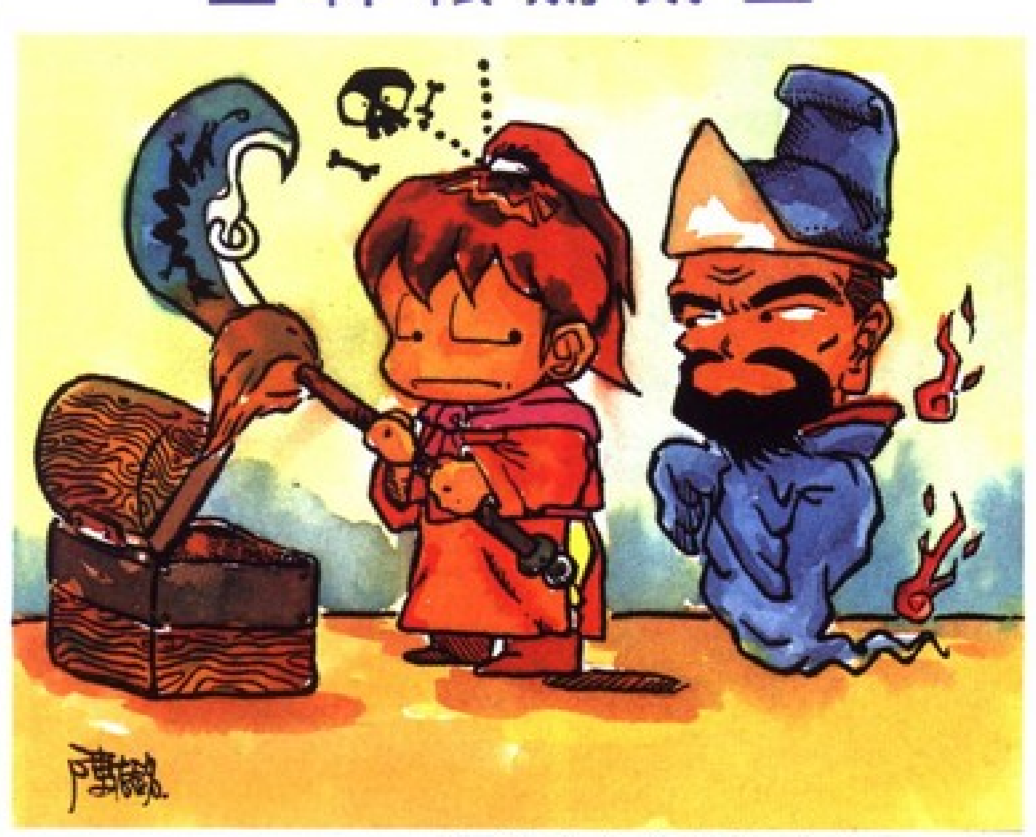
■三國志Ⅳ■





投石器可破城門又可殺敵，但若製作不善，那………

■軒轅劍貳■



軒轅劍中武器琳琅滿目，最令人稱奇的是關羽的“青龍偃月刀”，不過主角在拿取時最好仔細觀察四周，小心關羽就在你身邊……

■軒轅劍貳■



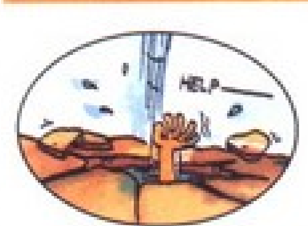


在客棧中，有一柄「軒轅菜刀」，它的由來聽說是………

G.A.M.E S.H.O.R.T

■快打至尊■





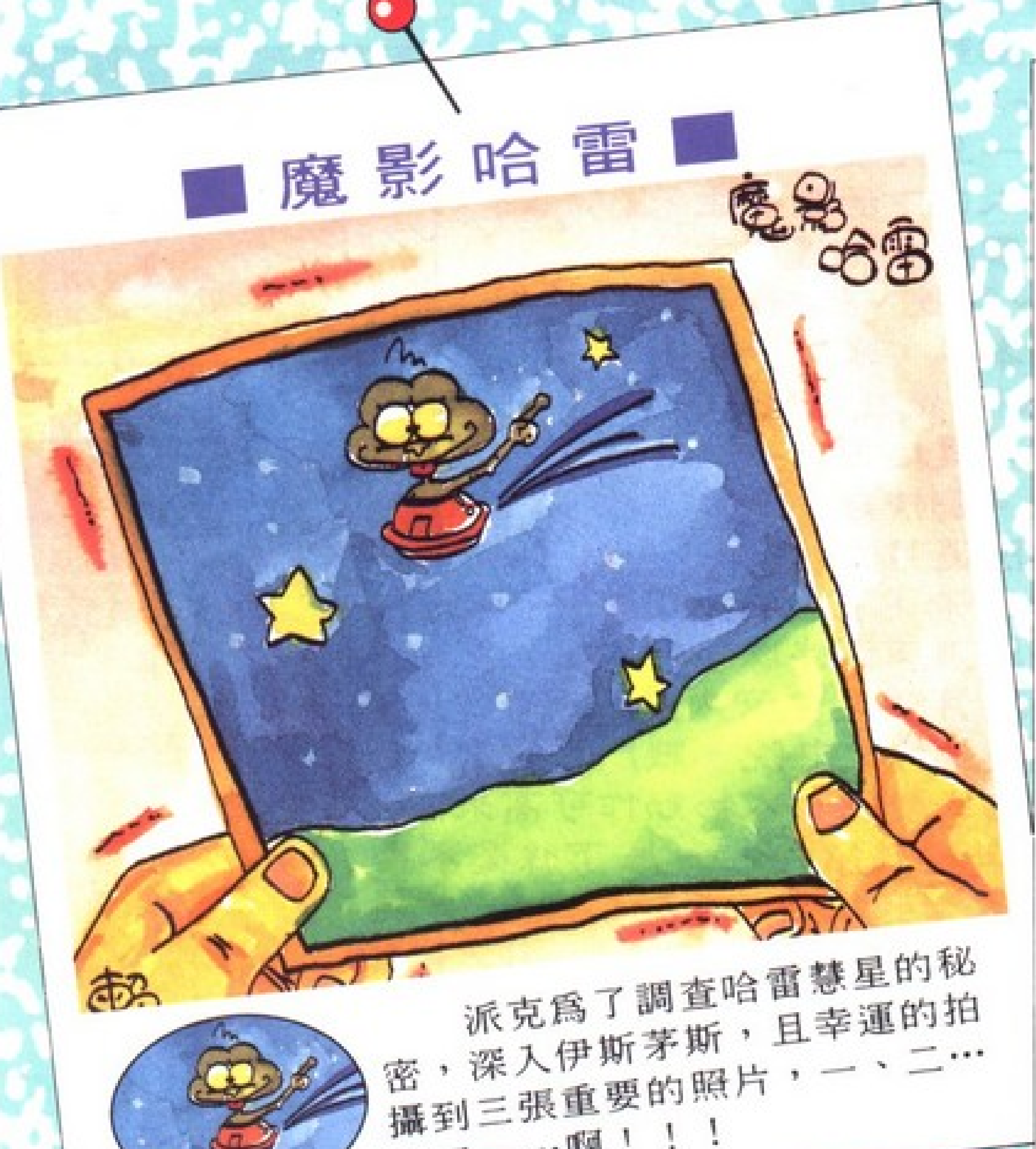
我們的嵐選手因爲用錯絕技，慘遭滅頂冰下，各位讀者千萬引以爲戒！

■軒轅劍貳■



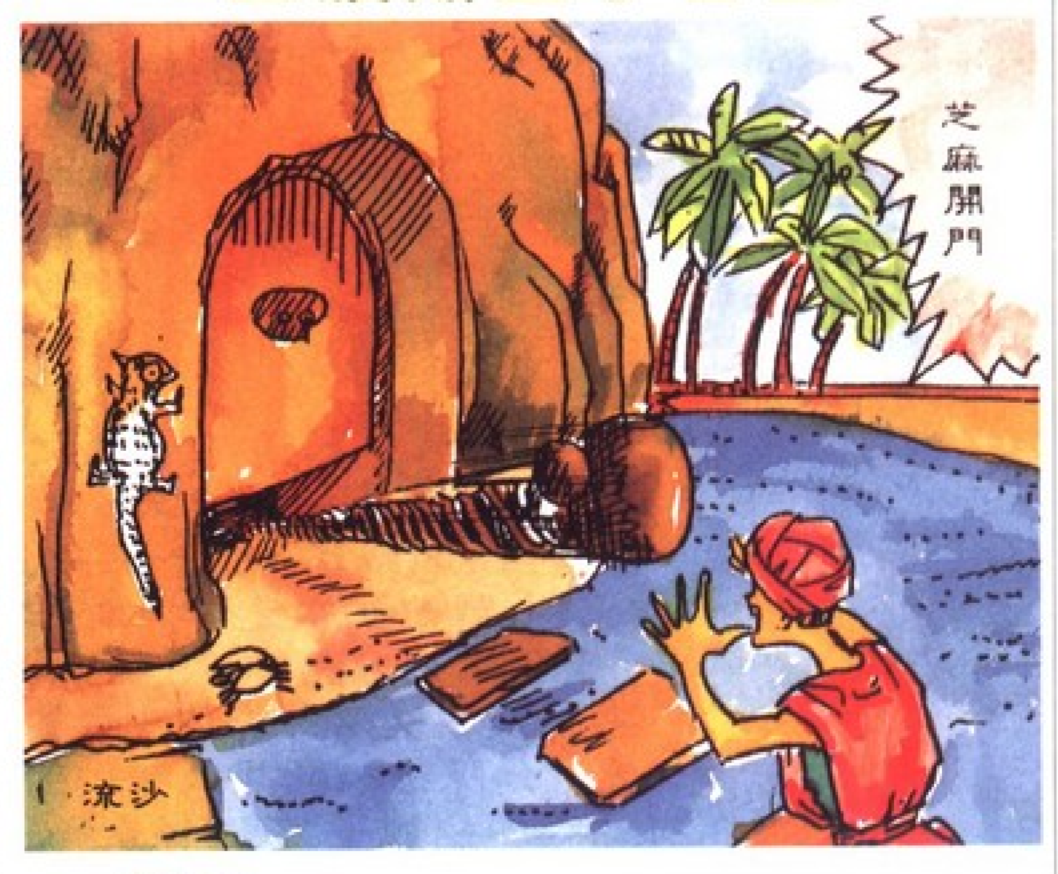
煉妖壺是軒轅劍貳中的重點，功能強大，只不過煉出來的怪物膽子都很小，一放出來就逃跑了，所以這回他們想出了一個妙計……

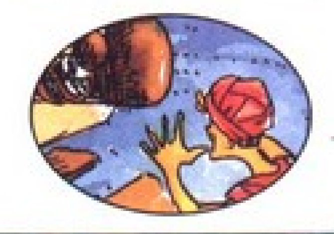
■魔影哈雷■



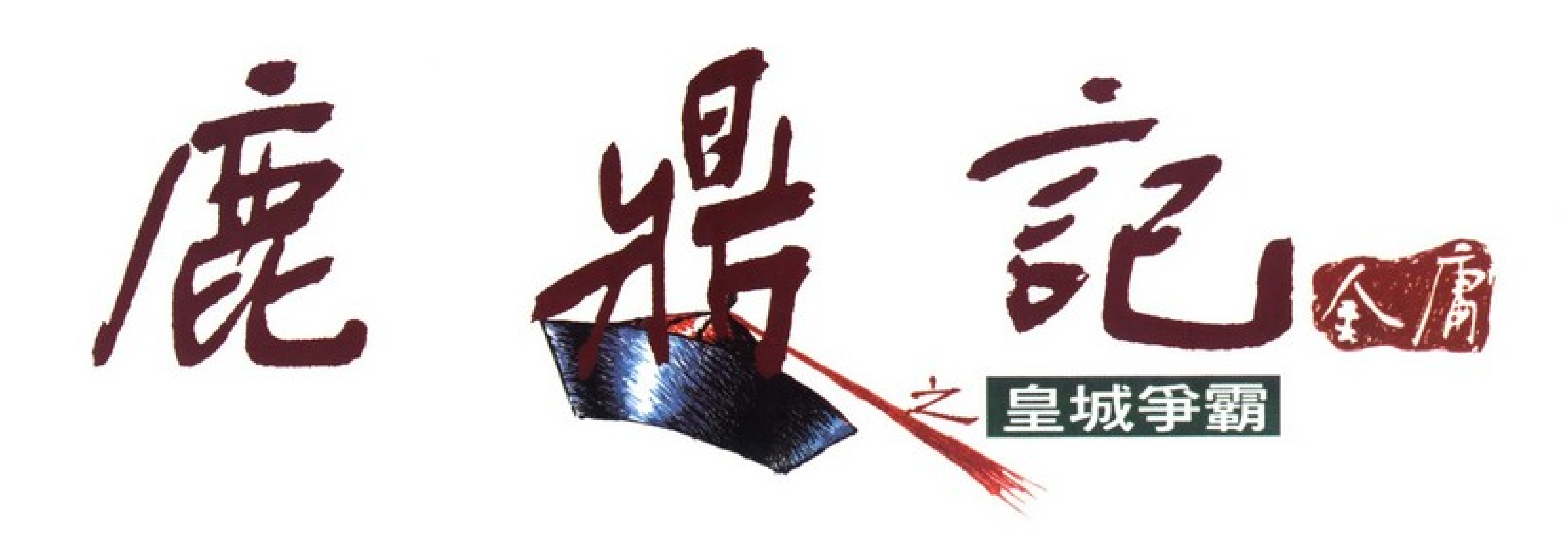
派克爲了調查哈雷慧星的秘密，深入伊斯茅斯，且幸運的拍攝到三張重要的照片，一、二……三……啊！！！

■波斯王子Ⅱ■





對付投機取巧者，電腦自有一套辦法………



十八般武藝樣樣稀鬆！吃喝嫖賭玩件件神通！

爲你介紹金庸筆下最活潑可愛、最死皮賴臉的小伙子—韋小寶是也！





鹿鼎記的忠實讀者和觀衆們，一定忘不了韋小寶搞笑瞎矇的本事及逢凶化吉的運氣。現在，如此輕鬆且把道德禮教拋諸腦後的武俠故事，將以角色扮演方式進駐你的遊戲天地。玩者在遊戲中與金庸筆下活蹦亂跳、鮮明不做作的韋小寶合而爲一，穿梭於皇帝大臣、鄉野村夫和江湖人士間矇上欺下，扮演一名舉足輕重的角色。一下成太監、一忽兒變公子哥、一下又成了衆人口中的韋香主及小和尚，小寶撒潑、賴皮、下藥、賄賂、訶諛、挑撥和移花接木的本事，必定令你記憶深刻，這在遊戲裡都將以逗趣方式表現。劇情自小寶妓院遇茅十八至五台山上救順治，可自行挑選隊員加入隊伍，和一群酒肉伙伴以賭會友、共闖難關，並一起披星戴月遍走皇宮內苑、大寺小廟、幫會堂口和鬼影幢幢的傾圮莊院。戰鬥系統富變化，尤其是佈陣和不同的招式變化，人物動作可高來高去、突施怪招，每位人物皆有其特殊招式，手底下絲毫不馬虎。如陳近南的凝血神抓、海大富的化骨綿掌和鰲拜的「分屍掌」等絕招皆十分强勢震撼。道具多不勝數，有威力驚人的雷火彈、化屍粉，還有小寶拿手的石灰蒙眼和銀彈攻勢。片頭片尾皆有精彩動畫，劇情當中也穿插有推波助瀾之效的小幅動畫。人物採SD造型，眉目含情、模樣可愛，而魔頭大哥們更是集壞蛋臉於大成，橫眉、獨眼、刀疤都在一張臉上，一付涎面邪淫的嘴臉，登時讓人恨不得扁之而後快。共有100多位人物一併上場，呈現給您。浮世人生本是苦多於樂，何必沈醉於嚴肅的劇情、痛苦的練功？讓韋小寶陪您渡過一段神仙生活吧！





SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行



即將登場

拭目以待

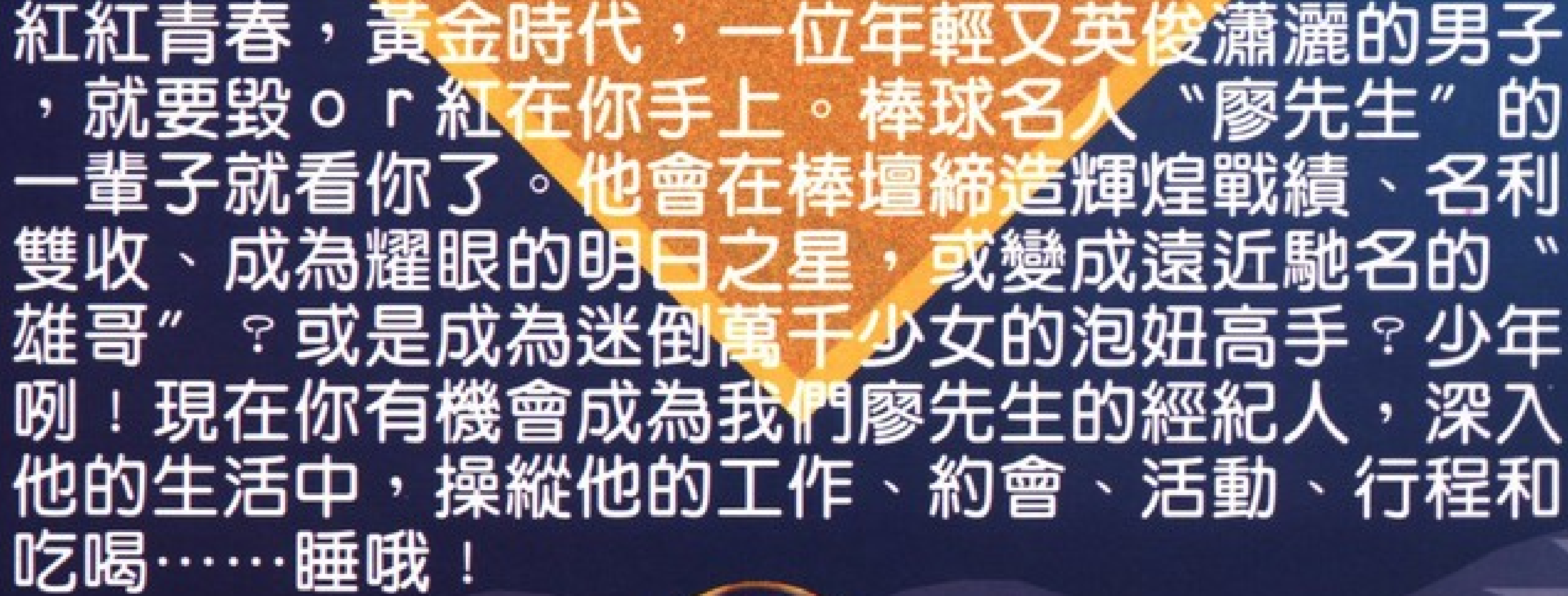

PAGAN™
創世紀
Ultima® VIII



強龍怒壓地頭蛇！
聖者將被傳送至 Guardian 統治的世界，
沒有伙伴，孤立無援的他，
能再次打擊邪惡且
詭計多端的
Guardian
嗎？
・“聖者是個什麼玩意兒？我們沒聽過耶！這個世界竟然奉那邪惡的 Guardian 爲至高無上的神，身爲 Guardian 頭號公敵的聖者，在此處豈不是無立錐之地？這個世界有著豐富多變、迥然不同的人、事和日常作息是個全新的天地，等著大家來冒險。
・“神秘而不可思議，疑惑又充滿著幻想！”聖者將接觸一些從未見過的文字、儀式和魔法，而生性虛僞狡詐的可怕生物也會伺機一湧而上。
・“挑水打鐵算啥？砍個腦袋給您瞧瞧！”遊戲內的生活與真實生活一樣，聖者沒走到或沒動作的地方，人們仍會忙著自己的事。創Ⅷ此次多了些限制級的血腥場面，如戰鬥或行刑場面。其標榜之即時發生和真實的感覺，比上幾代有過之無不及。
・“人物的肢體語言究竟能有多少表現？”跳躍、攀爬、小跑步、投擲物品……，每一位人物有400 幅細緻動作，而聖者更多達1200幅。人物的一舉一動投足，更協調自然。
・“啊～～，金光鏘鏘直上天、劍擊聲聲逼人心！”兩劍交會之聲和敵人哭喊聲相應相和？是的，戰鬥時的聲光效果十足，只要您的音效卡正確無誤。
ORIGIN™
We create worlds.®
軟體世界
SOFT WORLD
智冠科技有限公司 代理製作發行
A Lord British Game






紅紅青春，黃金時代，一位年輕又英俊瀟灑的男子，就要毀ｏｒ紅在你手上。棒球名人“廖先生”的一輩子就看你了。他會在棒壇締造輝煌戰績、名利雙收、成為耀眼的明日之星，或變成遠近馳名的“雄哥”？或是成為迷倒萬千少女的泡妞高手？少年咧！現在你有機會成為我們廖先生的經紀人，深入他的生活中，操縱他的工作、約會、活動、行程和吃喝……睡哦！



軟體世界



智冠科技有限公司　製作發行
SOFT WORLD


UNALIS
MICROCOSM
驚異大奇航
光碟版
●超過500MB的程式、圖形與音效檔
●如行雲流水般順暢的捲動效果
●在圖形工作站上所製作的一流過場動畫
●奇特而鮮活的人體內部結構
●YES合唱團的傳奇人物Rick Wakeman跨刀爲本遊戲配樂
「驚異大奇航」打破了電腦遊戲和電影間的鴻溝，更提供了比電影還要好的娛樂效果。
PSYGNOSIS
A Sony Electronic Publishing company
1993
THE QUEEN'S AWARD FOR EXPORT ACHIEVEMENTS
Microcosm TM and Psygnosis TM trademarks of Psygnosis Ltd.
松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)7042762 台中(04)3257900 高雄(07)3369837 代理發行



星際大爭霸

策略遊戲的登峰造極之作

ORBITING

TROOP UNIT

在變幻莫測的宇宙中，您的每一項錯誤決策都可能釀成巨禍！

這是一個以征服太空爲主題的策略遊戲，玩者扮演的是宇宙拓荒者的角色。遊戲的最終目的，就是成爲太空中唯一的統治者。

- 完全以32位元程式碼撰寫，遊戲的執行速度十分高
- 船艦造型是以「光跡追踪」法製作
- 語音完全數位化
- 介面十分親和、易學



ESTABLISH LINK

ESTABLISH ORBIT

20-93





COLONIZATION





PATROL AREA

電腦玩家的夢幻武器：
CH飛行搖桿系列產品

一個屬於專業電腦模擬飛行駕駛員的高性能搖桿

高性能的代名詞

蟬連第一、第二屆美國「多媒體世界雜誌」讀者票選最佳產品 (The 1992,1993 Multi-media World Reader's Choice Awards)
經過市場新秀及多種同類型產品的激烈競爭後，搖桿/搖桿控制卡產品領域的盟主終於產生：CH擁有精鍊俐落的搖桿，安裝步驟也十分簡易，全線產品支援所有的遊戲軟體、模擬飛行或賽車遊戲。



飛行搖桿專家版：
石破天驚的全新產品！

不論是業餘或是專業的駕駛員，當您掌握飛行搖桿時，可以發現這是一個經過精密設計的人體工學搖桿：三個發射鈕、板機、節流閥控制器與四視角的切換開關。飛行搖桿支援所有的模擬飛行遊戲，當然包括松崗公司發行的「X戰機」！



飛行搖桿：
1992年票選第一名的雙鍵搖桿，簡易的操作及精準的控制。



賽車搖桿：
1993年票選第一名的搖桿，飛行狂的夢幻控制系統。

Fly The Best!



台灣總代理　松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)7042762 台中(04)3257900 高雄(07)3369837


好評熱賣中
超華麗的中國山水RPG世界
讓你進入一個混沌末明的神話世界
DOMO小組向極限挑戰的最新鉅作
軒轅劍 貳
★豐富的劇情，帶動整個遊戲。
★精緻的造型動畫貫穿全場。
★山水畫表現的作戰場景。
★華麗的戰鬥效果動畫。
★獨特風格的背景音樂。
★操作簡易，容易上手。
★煉妖壺系統可捕捉妖怪並自由合體。
休息
奇術
物品
狀態
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969
服務專線：TEL:（02）3560955



急救英語 生活篇

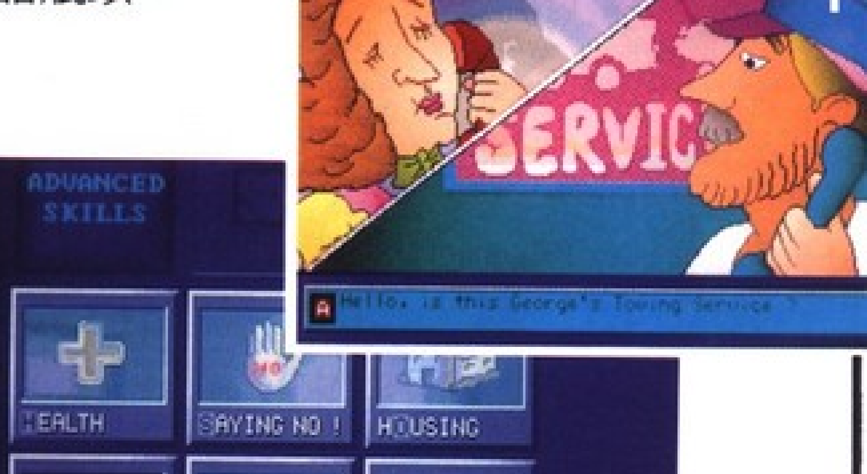
FirstAid English

比美國老師臨場教學還要有效的學習方式

如果學英文像在看戲，而你也可成為戲中之一員，可以演戲、編劇或挑戰那該多好！雙語急救英語讓這件事輕而易舉的實現了。

本教材是目前唯一提供即時錄放音、腔調對比、語氣變化、關鍵字替換、角色扮演、聽力測驗的多媒體”交談式”英語教學系統。

透過親切的語音提示，急救英語引導你藉由分段演練、角色扮演、編輯組合及聽力挑戰等四大功能，讓你自由選擇學習方式，輕易突破英語的口語瓶頸。



每個語句你都可以...

- 聆聽 Listen ...無限次重複聆聽該句
- 錄音 Record ...錄下自己的發音與腔調
- 比對 Compare ...比對與標準發音的差別
- 練習 Magnify ...分節練習連音及比較長的句子

別處找不到的英語生存技巧題材

緊急求救 Emergency
火警/救護車 Fire & Ambulance
漏水 Plumbing
汽車拋錨 Car Trouble

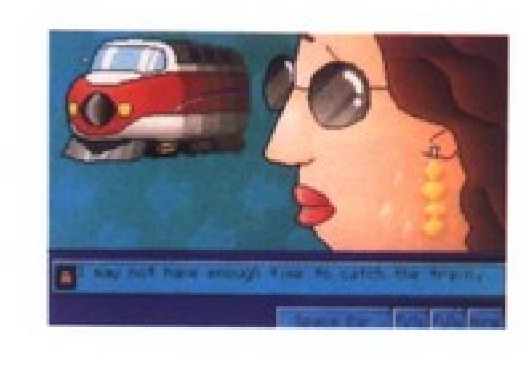
求助 Getting Help
自助洗衣店 Laundromat
修車 Car Repair
銀行櫃台 Bank Teller

購物 Purchasing
食物 Food
衣服 Clothing
二手車 Used Car

美容 Beauty
男子理髮 A Haircut
女子美容 Beauty Salon

爭論 Arguing
退款(退貨) Refund
抱怨(服務不週) Complaining

詢問 Inquiry
方向 Directions
時間 Time
車站 Ground Travel
機場 Air Travel



開發公司
雙語資訊(太平洋)股份有限公司
台北市信義路四段155號8樓之1
TEL:(02)7036330 FAX:(02)7036398

發行公司
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8樓
TEL:(02)3563567 FAX:(02)3560969

系統需求：
IBM PC 286 以上或100%相容電腦
DOS 5.0 及以上版本
1 MB主記憶體
VGA顯示卡及螢幕
CD-ROM DRIVE
聲霸卡或其100%相容卡
喇叭或耳機
麥克風(建議選購)

定價 $1350元



多媒體電腦教學軟體

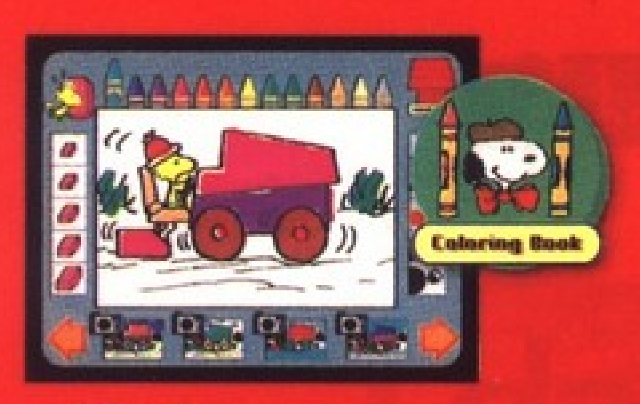
在Windows的環境下，以遊戲的方式及生動活潑的內容幫助小孩子增進算數、英文能力，地理知識及閱讀技巧；提早發掘藝術天份；同時提高手眼協調性與基本電腦操作技巧。

YEARN2LEARN™



算術

Wood Stock, Snoopy,及Linus透過三種難易不同的算術練習幫助小朋友學習簡單的加法及乘法



著色

內建十幅精彩圖片讓小朋友著色；有多種不同大小的蠟筆及橡皮擦，還有十三種不同顏色會說話的蠟筆讓著色過程更有趣

Geography Games

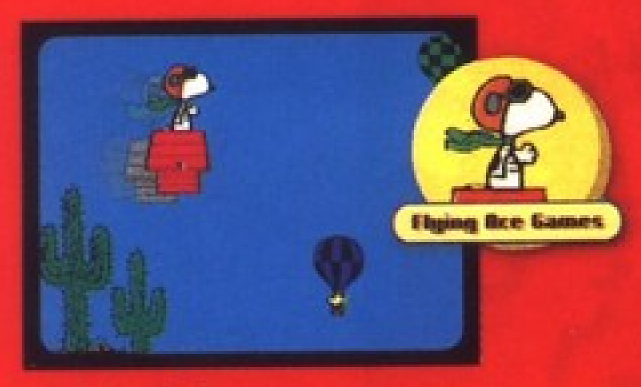
拚圖

有趣的美國地理拼圖幫助小朋友認識美國各州的名字及地理位置



閱讀

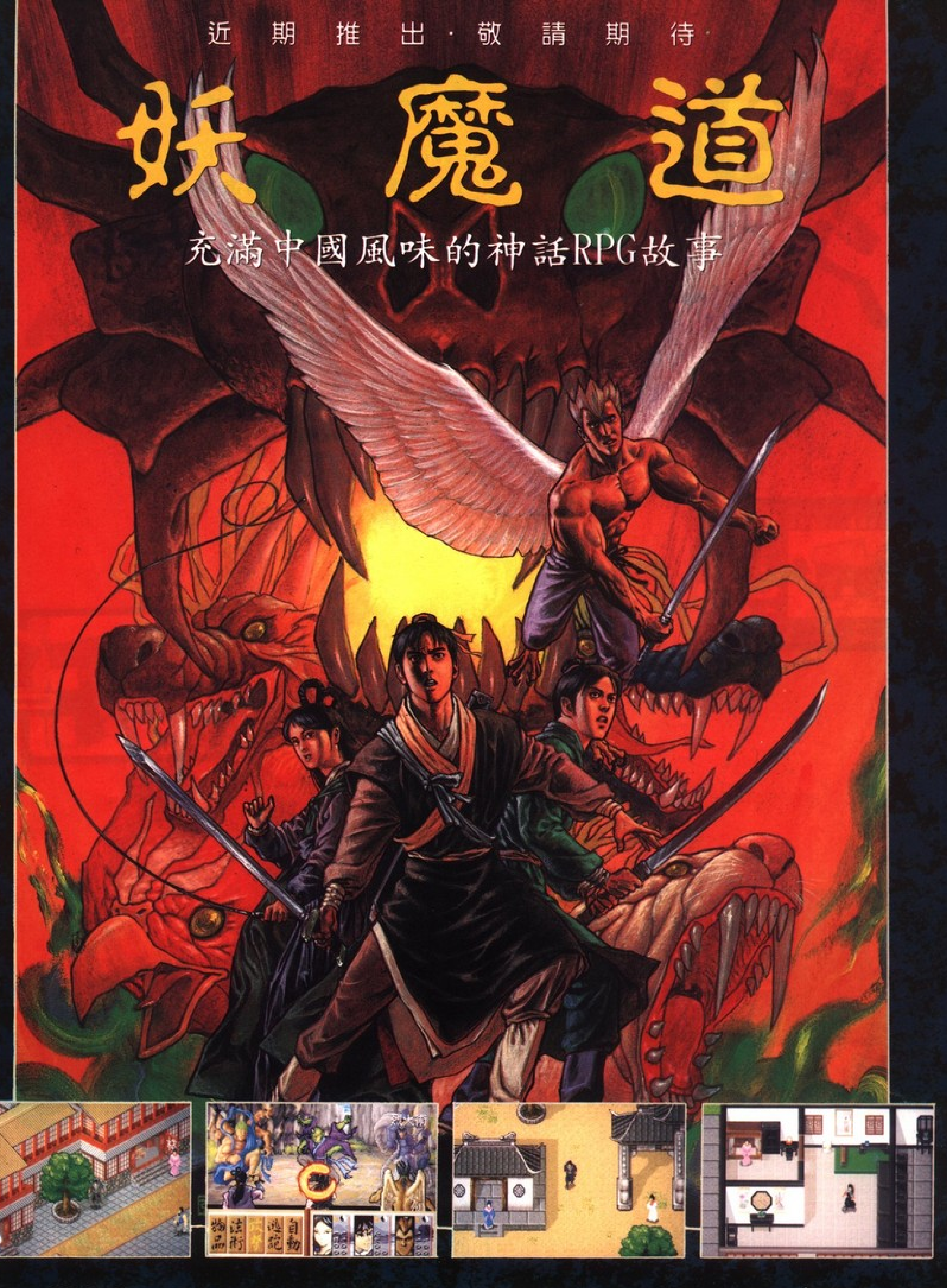
美語老師透過活潑的卡通漫畫配合生動的語言述說著PEANUTS的故事；五套精彩的故事加上隱藏動畫，特殊音效及神奇效果等待小朋友來發掘



遊戲

刺激的飛行遊戲讓小朋友練習基本的手眼協調及記憶力





關鍵字提示對話系統、體驗一問一答的互動式(Interactive)交談。
分秒必爭的即時(Realtime)作戰系統，生死勝負如隱隨形。
斜角俯視地圖，重新品味另一種別具情趣的中國山水建築風貌。
【州遊江湖浪濤間，萬種風情盡眼前】南船北馬中的水上風光一覽無遺。

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02) 356-3567 FAX:(02) 356-0969 售後服務專線：TEL:(02) 3560955



* 人性化的操作介面，操縱簡易，讓你能專注於戰術佈局之中。
* 採取雙線的劇情架構；根據你的遭遇及作法，有完全不同的劇情發展及結局。
* 充滿緊張的二十五關戰役，不僅危機四伏，還具有高度挑戰性。
* 可以到城鎮之中，購買所需要的武器、護甲、法術及物品，來提升己方的力量。
* 人物對話多達數萬餘字，劇情內容豐富緊湊，處處扣人心弦、出人意表。
* 精彩無比、深具迫力的巨大戰鬥動畫，法術的聲光效果更是華麗非凡。

戰略遊戲

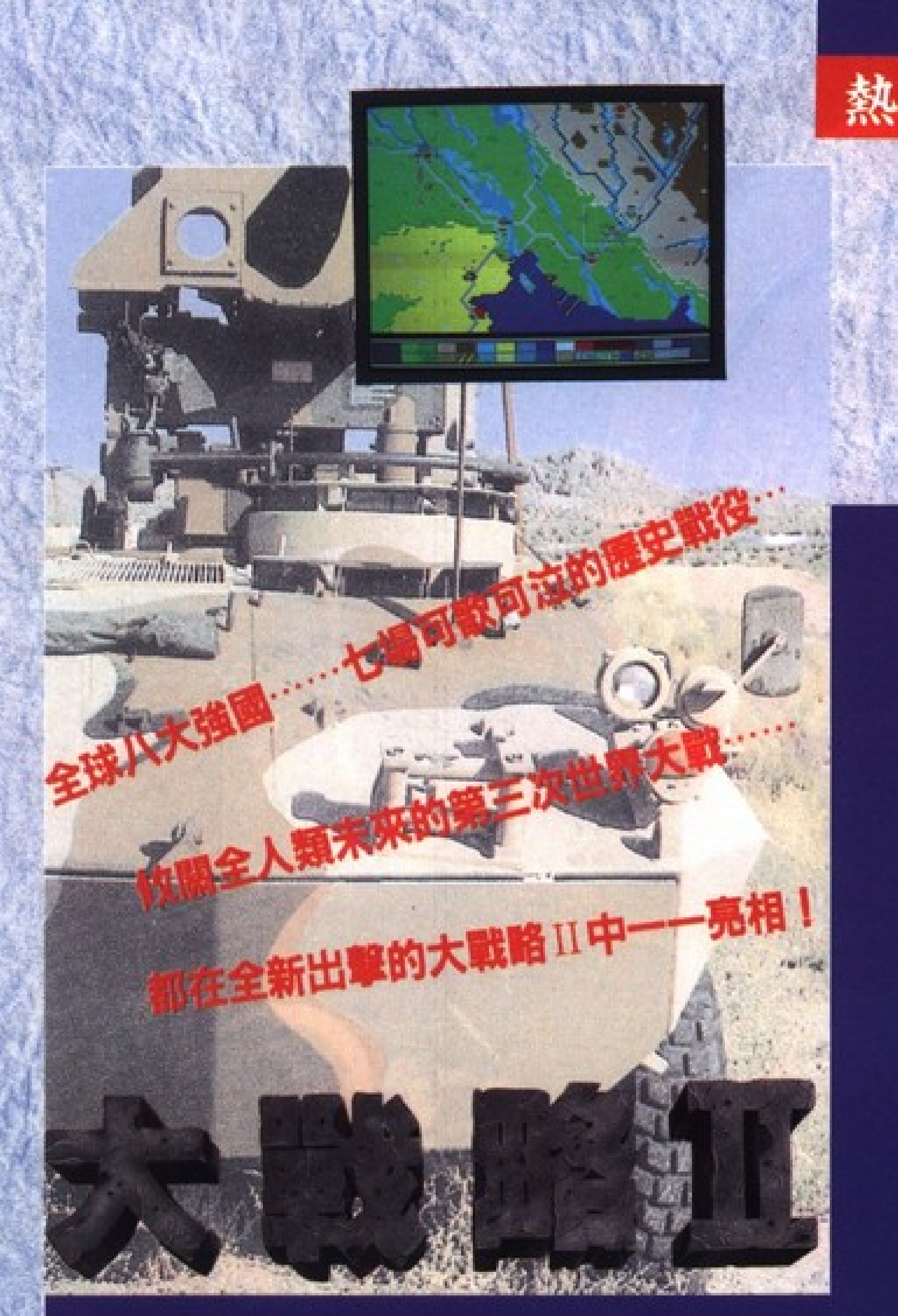
炎龍騎士團

FLAME DRAGON KNIGHTS

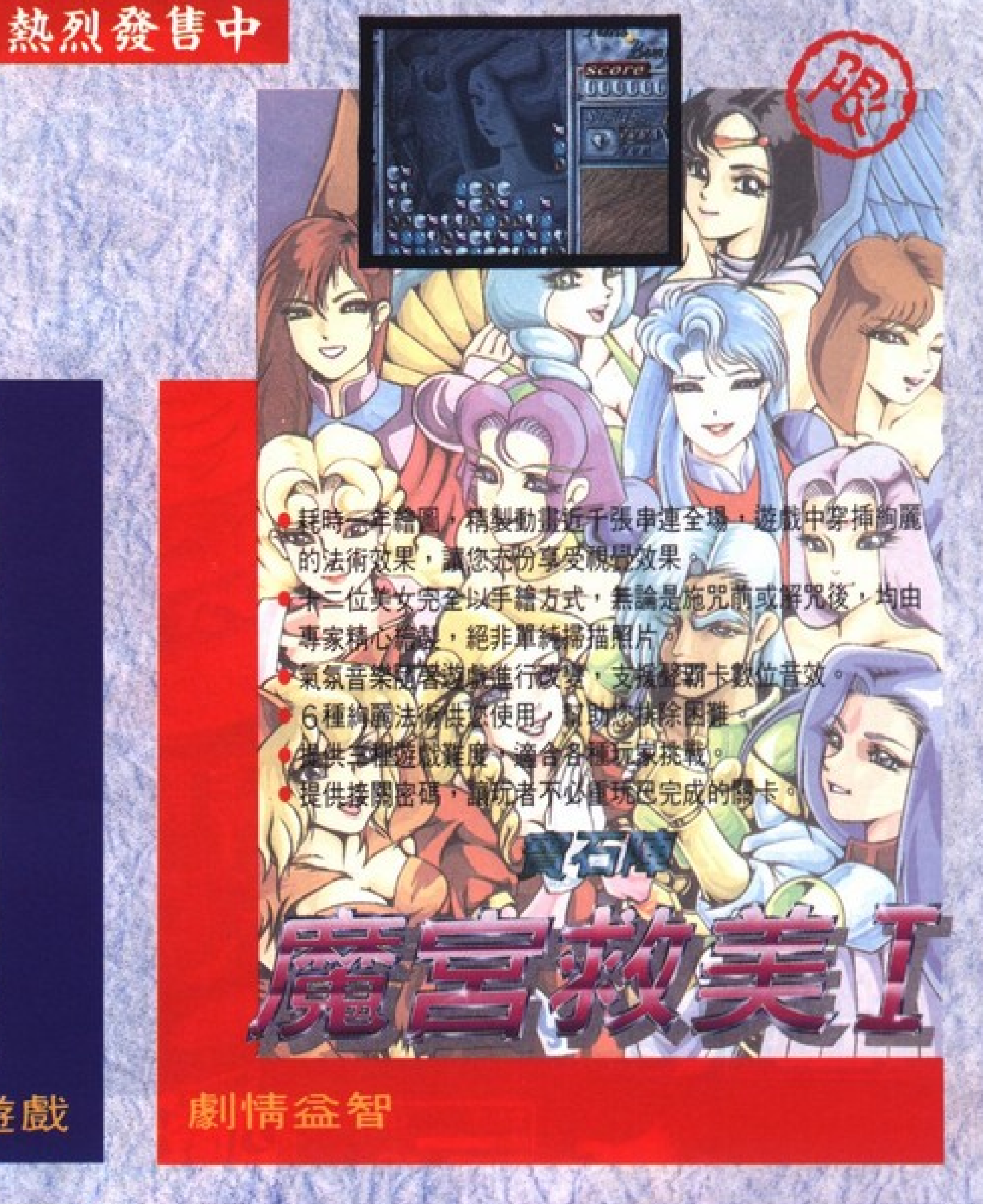
邪神之封印

漢堂國際資訊有限公司
高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991

熱烈發售中



戰略遊戲



劇情益智

角色扮演遊戲



角色扮演遊戲








她們是天上的皎潔新星
只是未來，有的黯淡，有的將綻放絢爛光芒！
實習天使下落凡塵都市
你如何指導訓練她們———
擁有成爲正式天使的一切教養
天使養成 策略模擬遊戲
少女夢天使
漢堂代理，近期發行
漢堂國際資訊有限公司
高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991

夢幻帝國™

你就是建國者！遊戲目的是靠著不斷締結盟約，外交上能屈能伸，訓練軍隊和國內巫師、牧師，再以[illegible]風格擊倒其他強敵，並征服98個不同地域，創立你夢裡的國度。

面對不同種族的交流！和你打交道的有人類、穴居巨人、矮人、精靈、甚至不死一族。

掌控不同軍種並擴展武力、訓練精兵

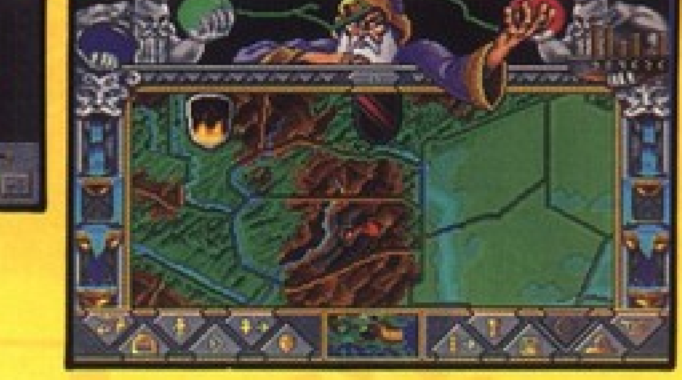
以審美眼光築城設堡、建設家園。

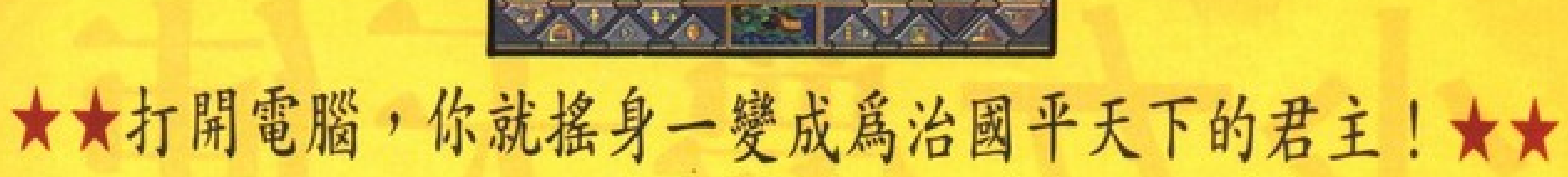
即時戰鬥！戰鬥時螢幕出現大幅戰術地圖供你運籌帷幄。

遊戲方式有兩種！分為戰役(Campaing)及劇情(Scenario)，〃戰役〃讓玩者由最低等級開始奮鬥，體會〃從零到有〃的感覺。〃劇情〃可深入不同歷史或假設情況，讓玩者學習適應。你可以自行創造最多5名人物，或選用電腦預設的人物。對手可為電腦或人類，至多4名，你可從20名預設對手中挑出你想征服的。

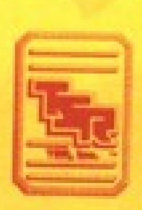
Dungeons & Dragons

FANTASY EMPIRES™





★★打開電腦，你就搖身一變成為治國平天下的君主！★★







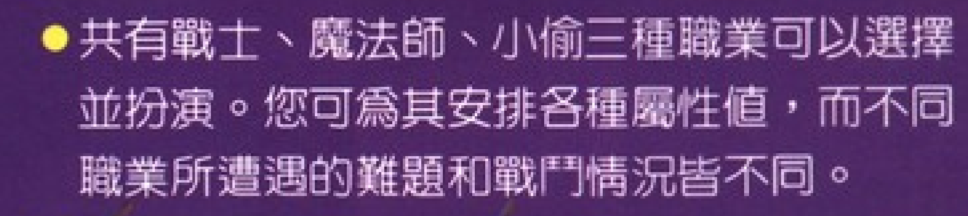
軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行



英雄，才識傑出的賢豪，才能、勇敢過人的人。這幾句話足以形容一名英雄嗎？不！決非如此！不會戰鬥，不會唸咒施法，不會開鎖潛行，不懂冒險之藝術、解謎之個中訣竅的人，根本不能叫做「英雄」。只有在「英雄傳奇」裡，你才有數百種天賜的機會可以體會當一名真正英雄的滋味。







- 共有戰士、魔法師、小偷三種職業可以選擇並扮演。您可為其安排各種屬性值，而不同職業所遭遇的難題和戰鬥情況皆不同。
- 採面對面快打戰鬥方式，玩者所扮演的主角多了許多閃避、防禦及攻擊方法，而法術之施展也更具臨場爆發力。
- 可選擇打鬥意味較強、近乎動作之戰鬥模式，或選擇戰略意味較強的模式。
- 冒險地域廣大，場景佈置出乎人意料之外，如純樸小鎮中竟住有設計動腦裝置的瘋狂博士，想見博士就得通過智力考驗。另外，在荒郊僻野、沼澤洞穴之陰蟄氣氛也營造的很夠味。
- 可由第Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ代傳送您原有的英雄過來此代。但本代故事是完全獨立的、不必一定有前三代經驗才能進入。



Quest for Glory®
SHADOWS of DARKNESS™

SOFT WORLD

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

飆車小子

全國第一套電腦賽車牌狂飆上路！！





帥呆了的 640 X 480 高解析畫面

最容易上手的全程滑鼠控制

優美的音樂陪您輕鬆玩到底





製作



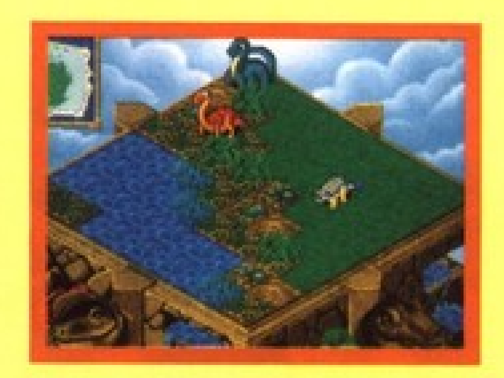


竑辰資訊有限公司
OZ INFORMATION,LTD.
台北市中山北路2段27巷2號四樓之一
TEL:(02)567-6898 FAX:(02)511-8016

發行 精訊

精訊資訊有限公司
KINGFORMATION CO., LTD
台北市杭州南路一段101巷6號
TEL:(02)395-1420







⊙首創3D斜角畫面之恐龍戰略遊戲。
⊙支援滑鼠操作簡便容易上手。
⊙敵我合計160種不同部隊，場面熱鬧規模浩大。
⊙獨特的恐龍進化系統，可培育出具個人特色的恐龍軍團。
⊙全動畫式作戰方式，滑稽有趣！
⊙音效逼眞，極具震憾性，不可錯過！



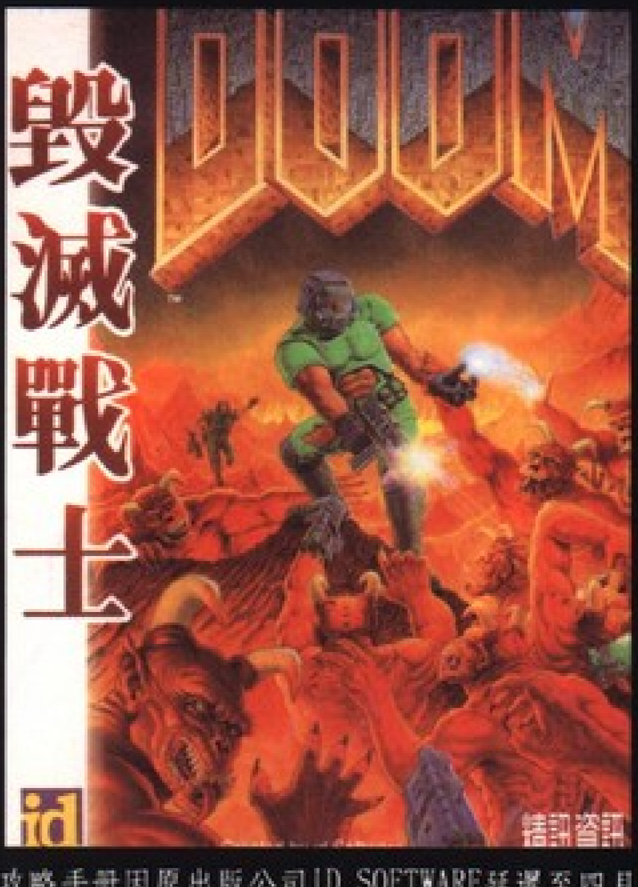
叢林戰爭

⊙以角色扮演遊戲爲架構，融入劇情發展的戰略遊戲。
⊙隊伍角色的加入，會隨著劇情而有不同的結果，敵我兩軍在戰場上最多可同時出現五十位以上的人物。
⊙選單式的操作介面，可同時使用鍵盤與滑鼠來進行遊戲，讓你輕鬆完成作戰與部署。
⊙戰鬥採全動態格鬥方式處理，超過二十種以上不同的角色，都有各自的戰鬥招式與音效效果。
⊙快速、嚴謹的AI戰術系統，敵軍不再只是一昧地發動人海戰術，遊戲難易適中，過程輕鬆有趣，讓玩者在最短的時間上手！
⊙加入地形與包圍的支援數據，使戰鬥的勝負突破傳統一對一的模式。







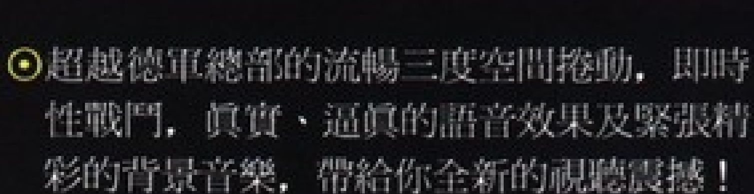


攻略手册因原出版公司ID SOFTWARE延遲至四月底方出書，故請耐心等待並致上萬分的歉意！





⊙超越德軍總部的流暢三度空間捲動，即時性戰鬥，眞實、逼眞的語音效果及緊張精彩的背景音樂，帶給你全新的視聽震撼！
⊙破除直角式三度空間迷宮的新格局，配合上明暗光影效果，精細的畫面將帶你進入一個嶄新的世界。
⊙自動繪圖系統讓您毋須在複雜的迷宮中摸索出路，並提供標示地點、地圖縮放等功能，甚至查詢地圖同時亦能在地圖上四處走動！
⊙七種不同的武器、數十種特殊物品，遊戲中將以强大的火力及精彩的畫面效果助您走過重重關卡。
⊙高低起伏的地型，高闊寬廣的大廳，壯麗的背景及機關重重的通道，等待著您的大駕光臨。
⊙支援IPX規格網路系統，可在網路上容許四人進行多人模式。多人模式中四位同伴可提攜互助，亦可互相爲敵，在電腦世界中展開一場場的生存遊戲！
⊙近期將推出1.2版，難度選擇增加一級，並可使用CABLE或MODEM連線對戰！！舊版昇級方式將隨攻略手冊寄送。





●遊戲程式設計師：擅C語言及ASSEMBLY，有遊戲製作經驗更佳。
●遊戲美術造型設計及繪圖師，有無經驗均可。

請洽 (02)391-1845 蔡先生 精訊資訊有限公司



這是個星星所賜的孩子

這是個墮落的都市，天帝召來魔王率兵進攻這個城市，在這個瀕臨滅亡的時候，一名孤獨的勇者救了這個國家。

就在一個星光閃耀的夜裡，勇者被不知名的聲音引導到城外。在那裡，神賜予他一名純潔無瑕的小女孩......

就這樣，勇者在王城裡住了下來，開始他的第二人生。



多少的夢、多少的未來、這就是新的人生……

『美少女夢工場２』遊戲中，你將扮演父親的角色，教育上天所賜的女兒八年，在她十歲到十八歲的這八年間，你的教育將會影響到她的未來。想要看到怎麼樣的未來，就要看你如何的去教育她，而你的女兒是否能夠完成你的夢......？





設計開發
GAINAX
中文化發行
精訊資訊

PRINCESS MAKER 2
美少女夢工場 II

TEL:(02)395-1420　FAX:(02)394-3932



冷血殺手出現，路上難留活口。

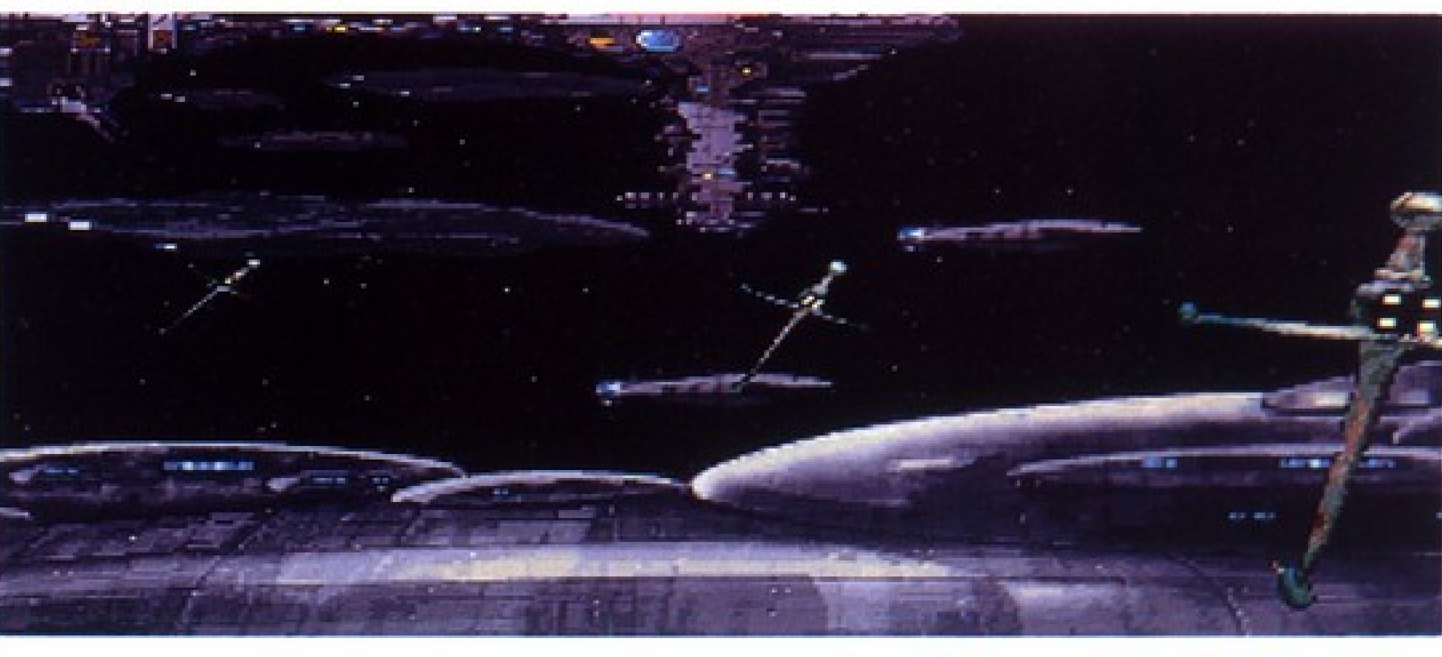
暴力，真是使人驚懼又令人感到過癮。現在，您將掌握暴力最高境界，爲擴張您的事業擊敗對手，指揮生化特派員上街橫掃一切障礙。





SYNDICATE
極道梟雄
●共有超過50個任務可選擇。
★可一次控制多人進行即時發生的火拼殺戮。
■你可控制並改良特派員的智力、理解力和腎上腺素，還能為其挑選武器。
▲控制預算和稅收，發展高科技並隨時改良人種、武器。
◆來自東西兩方及不同宗教的狂熱份子，將和你競爭到底。
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行
BULLFROG





X-WIMNG資料片

「B-WING秘密武器」任務簡報

／劉俊助

MISSION 1：

駕駛 X-WING ，保護我方所有 B-WING 和貨櫃的安全，確保大貨船 PURNEL 安全到達，並由 X-WING ： GOLD 中隊來接替你的任務。

敵方突擊砲艇 MU 、 RHO 小隊以及運輸艦會先後跳躍進來，並分兩路來襲，先攻擊RHO小隊，再摧毀所有隊艦。

MISSION 2：

駕駛 X-WING ，保護我方所有被癱瘓的 B-WING 由太空拖船修復，並確保運輸艦 HABATOK 2與貨櫃C-ALPHA接泊作業完成，並全數跳離。

敵方星際驅逐艦會跳躍進來，並放出一波波的戰鬥機與轟炸機；全力攻擊所有敵機。對於漏網之敵機必要時可使用魚雷加以鎖定攻擊，以爭取時間。

MISSION 3：



MISSION 1的星圖說明，敵人兵分兩路來襲

駕駛 A-WING ，確保 B-WING 機群會有百分之五十以上由我方巡航艦MARIA收回，並跳離戰場。

敵方會有兩艘護航快速艦先後跳躍而來，並釋放出大批的戰鬥機、攔截機與轟炸機；攻擊所有的戰機，並注意之後跳躍而來的突擊砲艇。

MISSION 4：

駕駛 B-WING ，摧毀所有的帝國貨櫃。將迎面而來的突擊砲艇癱瘓之後，立即使用魚雷鎖定攻擊貨櫃。但須小心戰鬥機、空雷和運輸艦的攻擊。


將敵艦癱瘓掉，以利我方的攻擊

MISSION 5：

駕駛 B-WING ，摧毀帝國之貨櫃 PH1 、 PH2 、 XI1 、 X-I2 、 CHI1 、 CHI2 ，以及運輸艦 TRIGGER 3 、 TRIGGER 7



B-WING的武器結構解說圖

本關一開始時請立即以魚

雷鎖定攻擊位於貨櫃兩側之兩艘運輸艦，摧毀之後以最快速度擊毀貨櫃，免得被跳躍進來之帝國運輸艦與突擊砲艇來擊。

MISSION 6：

駕駛 Y-WING，癱瘓帝國大貨船 WALKER，由我方運兵艦 RANGER 與之接泊救出 HABASSA 的人犯，並安全跳離戰場。

利用魚雷攻擊大貨船，使其護盾加速破損。癱瘓之後攻擊阻擾你的交通梭，再攻擊由敵方護航快速艦放出的戰機。小心轟炸機會攻擊大貨船 WALKER，應儘快消滅之。

MISSION 7：

駕駛 X-WING，協助 HABASSA 的大貨船 STARLIFTER 百分之五十以上安全跳離戰場。

先摧毀帝國運輸艦，之後會有兩艘護航快速艦先後來犯，並放出戰機；先攻擊所有的轟炸機，而 HABASSA 會出動運兵艦與 Y-WING 來協助作戰。

MISSION 8：

駕駛 A-WING，保護 HABASSA 的運兵艦 BARDICTOL 進入我方巡航艦 INDEPENDENCE，並跳離戰場。

帝國兩艘護航快速艦會先後跳躍進來夾擊我方巡航艦，並施放出戰機。其中戰鬥機 ALPHA 及 BETA 小隊會攻擊運兵艦，應先攻擊之。

MISSION 9：

駕駛 A-WING，保護我方大貨船 KIELTY 1、KIELTY 2 與貨櫃 PSI 接泊作業完成，並安全跳離。

敵方的護航快速艦很快就會跳躍進來，並放出戰機。其轟炸機會攻擊我方大貨船，優先攻擊之，並小心 TIE ADVANCED（改良式 TIE 戰機）的追擊。

MISSION 10：

駕駛 B-WING，癱瘓帝國大貨船 LIBOM，由我方運兵艦 STROM UNIT 擄獲之，並安全跳離。

先擊毀迎面而來的兩波突擊砲艇，清除所有空雷，以及跳躍而來之帝國兩艘運輸艦。大貨船 LIBOM 約在九分鐘後跳躍而來，迅速癱瘓它；之後攻擊護航快速艦所釋放之轟炸機。須注意在我方運兵艦前來時同時出現之敵方運輸艦。

MISSION 11（A）：

駕駛 B-WING，摧毀帝國之運輸艦 OLRAC ETNOM、CUTLASS，以及貨櫃 PSI、CHI、XI、PI。

本關共有兩艘運輸艦和十個貨櫃須摧毀。先命令友機攻擊運輸艦，再攻擊所有貨櫃。

MISSION 11（B）：

駕駛 B-WING，摧毀帝國之運輸艦 ASSASSIN 5、ASSASSIN 6、ASSASSIN 7，以及貨櫃 PH1、PH2、PH3。

先攻擊突擊砲艇，再和友機分以魚雷攻擊運輸艦，並清除周圍的空雷。須小心運輸艦會施放轟炸機，並小心其飛彈鎖定。

MISSION 12：

駕駛 B-WING，協助 HABASSA 的大貨船 JESS 7、JESS 8、JESS 9 完成任務，並安全跳離。

任務一開始 JESS 6 即會被突擊砲艇癱瘓，而帝國的大貨船會前來擄獲它；擊毀帝國的大貨船，以及所有的突擊砲艇。大貨船 JESS 9 稍後會跳躍進來與 JESS 6 接泊作業須保護其安全跳離。

MISSION 13：

駕駛 A-WING，保護我方大貨船 RADLEY 安全跳躍，並確保巡航艦 CATHLEEN 的到達。

帝國護航快速艦會釋放大批敵機，須小心其戰鬥與轟炸機會追擊大貨船。

MISSION 14（A）：

駕駛 X-WING，保護運輸艦 FILVE 和 BILBRINGI 接泊作業完成，而帝國護航快速 MAYHEM 須被擄獲，並全數安全跳離。

先攻擊快速艦所釋放出之轟炸機，待運輸艦作業完成跳離後，全力攻擊所有的敵機，以利 B-WING 癱瘓敵艦。我方運兵艦 STORM 會前來擄獲敵艦，但須注意其後跳躍而來之突擊砲艇會攻擊運兵艦。

MISSION 14（B）：

駕駛 B-WING，鑑別並癱瘓帝國運兵艦 SIGMA 6，由我方運兵艦 SHOCK 前來擄獲其上之帝國士官，並安全跳離。

SIGMA 6 為運兵艦中最後一艘，迅速確認並癱瘓之。注意敵方突擊砲艇會追擊我方運兵艦。

MISSION 15：

駕駛 A-WING ，保護我方 B-WING 完全將敵方護航快速艦 JUVAINI 完全摧毀。

攻擊所有的敵機，但須注意的是前來的 B-WING 只有兩波而已，你必須保護它們的安全，以免通通被擊毀，而無人支援，同時也助其攻擊敵艦。速度要快，免得敵艦脫逃。

MISSION 16 ：

駕駛 B-WING ，摧毀帝國所有的貨櫃和探測器（ PROBES ）。

先擊毀眼前的貨櫃，遠方還有一批，前往摧毀之並沿途擊毀探測器（在雷達顯示上與空雷同樣皆爲白點）。

MISSION 17 （ A ）：

駕駛 A-WING ，擊毀帝國之運輸艦 SHURIK 與大貨船D-OTERMIN、 SORNSEN 。

本關共有三艘運輸艦與六艘大貨船需要摧毀。先擊毀所有的轟炸機與突擊砲艇，而我方會有運輸艦前來協助我們攻擊敵方運輸艦，故只要專心對付大貨船即可。

MISSION 17 （ B ）：

駕駛 B-WING ，摧毀帝國貨櫃 CHI1 、 CHI2 、 CHI3 、 CHI4 。

本關會有帝國星際驅逐艦放出大批戰機攻擊你，小心轟炸機與突擊砲艇的飛彈鎖定。一步步接近貨櫃後以魚雷攻擊之。

MISSION 18 ：

駕駛 B-WING ，擊毀帝國星際驅逐艦 RELENTLESS 。

先攻擊位於驅逐艦司令塔上的兩顆護盾發射機，使之護盾破損，再全力攻擊之。我方會有數波 B-WING 前來支援；小心敵方的突擊砲艇及運輸艦。



執行勤務前的任務簡報



指定您僚機的最佳人選，準備出擊



MISSION 18 ：目標：摧毀帝國星際驅逐艦 RELENTLESS

MISSION 19 ：

駕駛 B-WING ，擊毀帝國探測器。

此關是筆者認爲此資料片中最難的一關；看似簡單（只摧毀一顆探測器而已），其實相當棘手。敵方會以大貨船和運輸艦包圍住探測器，使我方無法攻擊。並有大量敵機來襲。先將第一批來襲之突擊砲艇（六架）引到較遠的地方解決掉，再前往攻擊剩餘之敵機。不要攻擊大貨船和運輸艦，十幾分鐘後敵艦自然會跳離，並趁此時機攻擊探測器。最須注意的是隨時將護盾補滿，並小心敵方的飛彈鎖定。

MISSION 20 （ A ）：

駕駛 B-WING ，保護我方巡航艦CATHLEEN安全跳離。

此關會有敵方護航快速艦放出轟炸機，友機會自行料理它。攻擊之後跳躍而來的是帝國運輸艦，以及十數艘運兵艦，好好運用你的魚雷來攻擊。

MISSION 20 （ B ）：

駕駛 B-WING ，摧毀帝國護航快速艦 TEAR 、 FURY 、 HATE 、 SPITE 。並確保我方巡航艦 YALI 、 MARIA安全跳離。

本關會有大量友機來支援，專心攻擊敵之護航快速艦。巡航艦MARIA會在六分鐘後前來支援。







《前言：有關「幻想空間六」的一些注意事項》

⑴由於本遊戲的音效衆多，而造成有時於處理音效時產生當機的情形。若您在遊戲過程中音效發出之瞬間產生當機現象，請依下列步驟修改：

①你必須先找到一個能夠編輯文書檔的工具程式，如PE2、PE3、書中仙、PCTOOLS…。

②用工具程式編輯遊戲目錄下的 RESOURCE.CFG 。

③於其中插入一行：

audioSize = 16k

註:注意此一插入行一定要完全依照上述之大小寫，以及留白。也就是說全列只有“S”是大寫其他均小寫，而且“=”之前後均要保留一個字元空白。

④經過如此修改，保證不會當機，至少筆者改完後從頭玩到尾均未曾當機。

⑵本遊戲並無固定的攻略順序，但由於本遊戲之發展語言有做一些特殊的保護措施，導致有時會有玩到某一時刻遊戲拒絕進行的情形，而跳回 DOS 。筆者提供解決方法如下：

①盡量不要載入除滑鼠驅動程式外非必要的常駐程式，以免造成干擾。

②多存檔，若有此情形時，載入較前面的存檔改以其他順序進行攻略過程。

豔遇不斷的萊里先生，這一次必須幫助九位小姐解決問題，而這也是本遊戲的最主要進行方向及整個架構。

一開始，先和櫃台的gammie 小姐談一談，他會給你一把你的房間的《鑰匙》，並告訴你她的人生觀及夢想、職位。一直和她談，直到她提到有《一部待修的機器》，並且你將自告奮勇的幫她修。

從櫃台右手邊（垃圾筒旁）的樓梯上去，用鑰匙《打開最右邊的門》（這間就是你的房間）。接下來，用眼睛看或



這房間的視野眞不錯！

用手拿起《桌上的電話號碼速查卡》。拿起電話，把每一個號碼都撥撥看，記得務必要撥《71號及76號》。好奇的你（就是萊里先生），當然要先四處看看，打開右邊第二個門，進入浴室。看看左邊的洗臉盆，你會想起在幻想空間一代的冒險旅程中，在洗臉盆中會發現一個價值非凡戒指……，會不會這次又有什麼好東西呢？哎呀！你竟發現盆底有層棕色沈積物，打開水龍頭看看…眞可怕！流出的水竟是棕色的！



水龍頭中流出的竟是污水。

回到寢室，拿起電話，撥76號給建築物維修處，告訴他們你的房間水管線路好像有問題，水龍頭流出的水竟是可怕的棕色……。必須連撥兩次76號，在第二次，他們會告訴你將儘速派一位水電工人到你房間修理。走回一樓的櫃台前。

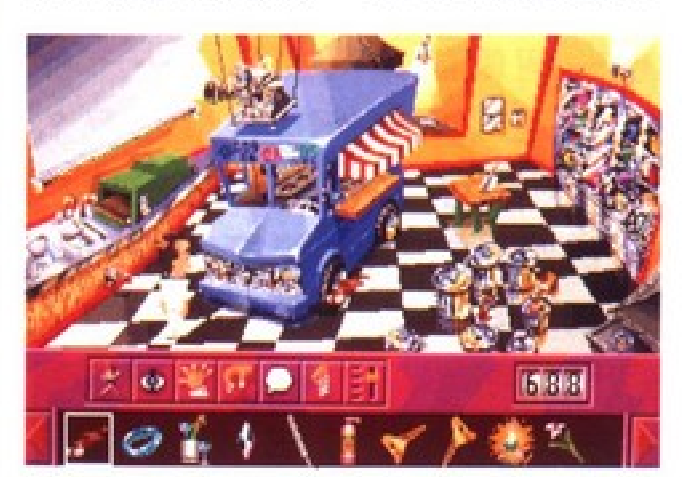
爲使以下的攻略過程條理井然，而且方便不想一步步照攻略玩而只想幫助自己渡過卡

住之處的玩家，依照筆者“攻陷”九位美女的過程，將之分門別類（因爲本遊戲中的事件並沒有固定的完成順序），然而依照本攻略的敘述逐步進行，保證定能讓你“征服”九位美女，順利破關。



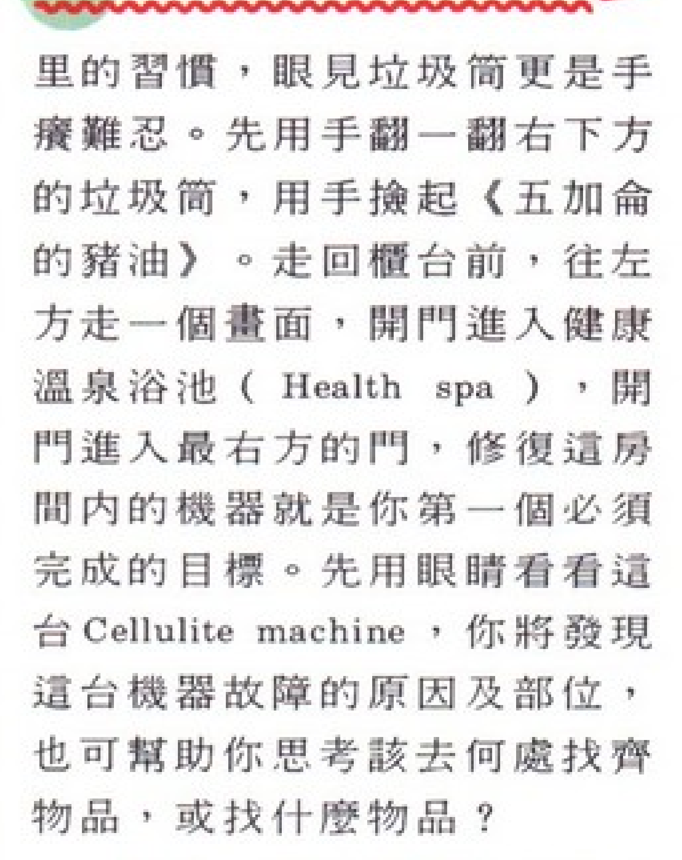


從一樓的櫃台前往右走，開門進入餐室，再打開右上方的門進入廚房。翻箱倒櫃是萊



廚房中暗藏解謎之物！

里的習慣，眼見垃圾筒更是手癢難忍。先用手翻一翻右下方的垃圾筒，用手撿起《五加侖的豬油》。走回櫃台前，往左方走一個畫面，開門進入健康溫泉浴池（Health spa），開門進入最右方的門，修復這房間內的機器就是你第一個必須完成的目標。先用眼睛看看這台Cellulite machine，你將發現這台機器故障的原因及部位，也可幫助你思考該去何處找齊物品，或找什麼物品？



首先，你將發現左方的活塞（pistol）乾乾的，及中央有撕裂的眞空管。有另一個方



沒有修好就打開開關，有爆炸之虞！

法可以讓你知道目前必須修復的部位，就是用手打開右方的“Suck-off”開關，你會發現何處有問題，而需要立刻修好。總之，當務之急是修好左方的活塞。想想看……“乾乾的”就必須“潤滑”，要潤滑就必須要有……“油”！眞聰明。再看看剛才翻垃圾堆找到什麼寶貝，知道了吧！《把豬油（Lard）倒在左方的活塞上》，你便可不費吹灰之力的修好這部份。

再打開開關試試看，發現你的第二個目標是中間偏右的黃色眞空管。走回櫃台前，往右走過一個畫面，進入樓梯旁的無門通道到游泳池。進入游泳池右側的綠色門。哎呀！好色的萊里口水又流出來了，眼前有十一個健美女郎正隨著台



跟著跳舞才能博取好感！

上的老師跳著動感的有氧操。此時你必須把握機會，如果你走出此教室再走進來，你會發現學生都跑光了，而你也失去了加分的良機。《用手爬上右上方沒有人站的台子》，跟她們一起運動一下。不料萊里實在是沒什麼運動神經，每個動作都和別人不協調，不一致，氣得台上老師宣布下課解散。先別急著和台上的老師搭訕，往後爲她服務的機會還多著呢！

從有氧舞蹈教室的左下方門離開，你將身處健身房。和右方坐在椅子上的女郎談一談，一直《談到她只有一個困難》，而你也了解她的芳名叫“雷鳥”（Thunderbird）就是桑德小姐，日後再爲她服務。談完後，你會發現本來在她右方綁著那條紅色皮帶邊唱邊搖的男人已經失去蹤影（若沒有，則試試走出這個房間再走進來，但務必要先和Thunderbird小姐談完天後）。《撿起留下的橘色橡皮帶》。右方門離開，再從有氧舞蹈教室的右下方門離開（被管子擋住了，仔細找一下門的位置）。從泳池左方無門通道走回走廊，往左一直走回櫃台前，再走上二樓，看看水管工人來了沒有。

剛上樓梯，發現有台裝滿了衣服及衛浴用品車子，好奇的萊里當然想一探究竟。先用眼睛看車子得到放大圖，在此



服務車內有許多可用物品。

你可以搜刮（撿起）三樣東西：《下層的衛生紙》、《上層中間的毛巾》、及《上層右方的外用藥水》（Toilet paper；washcloth；hand lotion或hand creme）。拿起鑰匙打開你的房間，進去看看（若沒有看到車子，則多上下樓梯幾次看看）。

水電工人正盡責的修理你

的水管，但你因有任務在身，不得不施展三隻手功夫“借用一下”他的工具，用撿取物品的游標拿取《螺旋鉗》（wrench）和《銼刀》（file）。回到臥室，從螢幕下方走出，回到一樓櫃台前。往右走，進入？先用手挖一挖中間那堆冰



沙拉 Bar 中能找到一顆橘子。

塊，挖出一顆橘子後，再用撿物品游標撿取《橘子》，離開。

向左走入健康溫泉浴池，進入放有Cellulite machine的房間。進行以下的修復工作：《把皮帶綁在破裂的眞空管上》，以及《用螺旋鉗鬆畫面中央紅色過濾槽（filter tank）的螺絲》用手掀開蓋子，拿出過濾網，你發現原來網子上已被一層白色黏稠狀物質塞住，味道聞起來彷彿是腐敗的海鮮。走到廚房，把過濾網放到左方的水龍頭《沖洗》一番，你會發現它變得煥然一新！走回放置抽脂肪機器的房間，拿起蓋子，把過濾網《放回過濾槽》，蓋回蓋子，再用螺旋鉗《把螺絲旋緊》。打開“Suck- off”的開關，一直《等到螢幕上出現“YES”》的字樣，表示你終於修復了這台機器。

關上開關，走回櫃台，《和gammie說一說你的成果》，接下來gammie會走出櫃台……唉！她的下半身竟臃腫得…不談也罷。跟著她一直走，到抽脂肪機器的房間，等她躺下來後，《用手把她上方的抽取管插入她身上》，打開開關，gammie 會要求你拿一個橘子給她吃。《把橘子拿給gammie吃》，她的要求可眞不少，接下來她要你幫她拿條冷溼毛巾，因爲她的額頭有些發燙。走出此房間，《用噴水池的水沾溼毛巾》，再走到廚房，打開右面牆上的大冰箱（refrigerator），《打溼毛巾放入冰箱》關上冰箱門。到外面晃一段時間，再回到廚房，打開冰箱《拿回毛巾》（務必要聽到一聲“Yes”，才表示你的毛巾已變涼了）。趕快回到gammie所在的房間，把你費了一番功夫弄“溼”及弄“冷”的毛巾《放在gammie的前額上》。美人不好伺候，她又要求要一瓶礦泉水。走到外面的走廊一直向右走，你會看到地上有一盆最近被放在地上的食物，《拿取其中的礦泉水》，趕快回去《把礦泉水拿給gammie》。沒想到她身材恢復之後，告訴你她現在要多少男人就有多少，而狠心地棄你而去……。

心情實在是不太好，到海邊走走，吹吹海風吧！挖一挖



沙灘上有無價之寶！

沙灘洩憤吧！《用手挖螢幕下方深黃棕色點的左方》，你會找到一盞油燈。油燈內就是少了油，用脂肪或許可以。回到放有抽脂肪機器的房間，把油燈《對準畫面中下方的灰色油脂排出管》，裝滿脂肪。

向右走到blues bar，先用眼睛看櫃台上左方的火柴箱，《拿取一根火柴（matches）》。該如何點火呢？《使用拉鏈游標於火柴上，並迅速使用火柴在油燈上》。當你成功的點燃了一盞可永久燃燒的燈後，準備向下一位美女：玫瑰小姐（Rose）進攻吧！



2 ROSE



走回溫泉健康浴池，進入最左側的房間。這位小姐不難



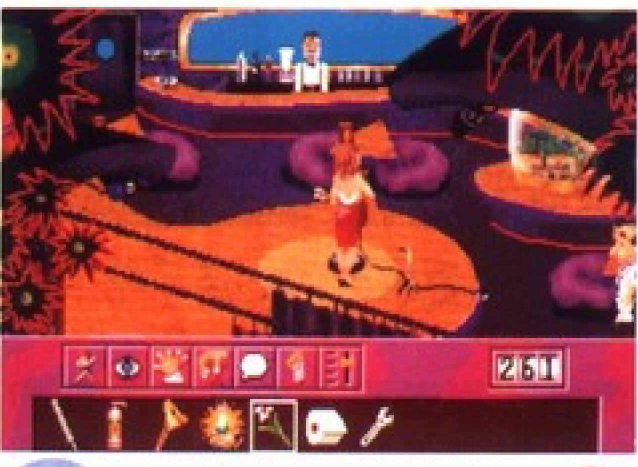
Rose 整個房間內佈滿了花！

伺候。從螢幕上的提示，你和她的對話及滿室的鮮花，你都能輕易的了解，這位來自西班牙英文不太靈光的女郎，需要的是鮮花（flowers）。這遊戲雖然到處都有“花”，但是唯一能讓你取用的，只有在你房間中的花。走回你的房間，《拿取你桌上的那束花》。回到剛才玫瑰小姐所在的房間｛即“高位結腸治療室”（High colonic treatment suite）｝。把花束遞給玫瑰小姐，她會高興的要你衣衫盡褪，趴在牆上，給你“畢生難忘”的治療經驗。玩笑開過後，她仍會《贈你一束紫羅蘭（Orchid）以爲答謝》，唉！好夢易醒，向新目標展開攻勢吧！

3 BURGUNDY & CAVARICCHI







藍色憂鬱酒吧氣氛高雅。

走到藍色憂鬱酒吧（Blues bar），和柏更小姐（站在左側舞台上唱歌的小姐）聊天，無奈她都不理你。好，沒關係，讓妳沒有麥克風，看妳還想不想唱。《用手拔掉麥克風插頭》，果然柏更小姐便停止唱歌而坐在台邊休息了。趕快走過去和她聊天，先拍她馬屁，說你從未聽過有人把藍調演唱得如此好。不料馬屁拍錯了，她說她只是一位演唱鄉村歌曲的演唱者，待在此地只是爲了等待時機，看看能否被星探發掘。《告訴她可否爲她送來一瓶啤酒消愁解憂？》她將會十分高興。但去哪兒找酒呢？先上樓梯，向右走到游泳池，從泳池右側的門進入有氧教室。（如果此刻教室內又有一大堆女孩子在上課，跟前面一樣如法泡製，用“手”爬上左上方的空台子，再按選單中的快轉鈕：“》”即可）走到講台前和老師談天，原來她的芳名叫卡茉莉（Cavaricchi）。不用急著和她一直說話，當你和她說完第一段話，游標恢復可控制狀態時，用“撿取”的游標對準掛在她胸前正下方的“員工證明”，你自然會一直和她對話。

愛耍寶的萊里，到後來竟調皮的說手指被雇員證明夾住了，看看她是要他去截指，還是把“員工證明”送給他。一番糾纏後，她終會《把員工證明送給你》，並要你帶著心中最理想的伴侶赴其約會於瑞典式三溫暖。

從教室右側門離開，再從游泳池左側門回到走廊。一直向右走直到花園A，將《員工證明使用在門上的電子鎖上》



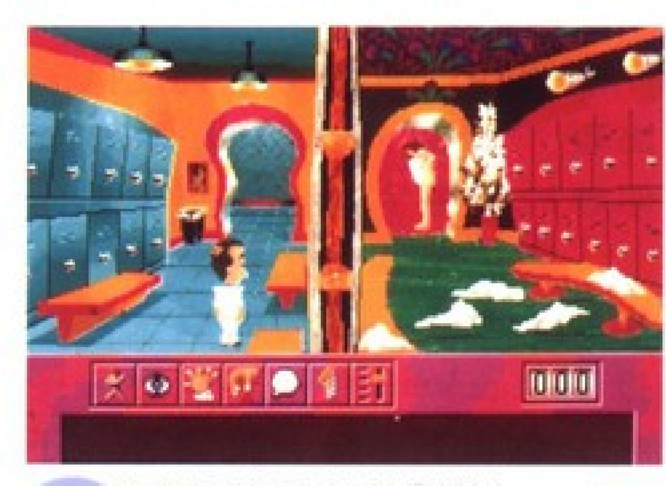
帳蓬內的桶中有你需要的啤酒

，門果然開了！向右走，看到一群男女在帳蓬中飲酒狂歡。萊里不禁心中感嘆，原來這個令雅痞們趨之若鶩的海濱豪華別墅旅館兼健身中心，其員工竟然有如此糜爛的生活…。不是發呆的時候，《用撿取游標對準帳篷中央的酒桶拿取半打啤酒》，趕快向左走回藍色憂鬱酒吧。

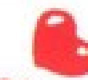
如果此時柏更小姐已回到台上唱歌，再重施故技一次拔掉麥克風插頭。《把那半打啤酒拿給柏更小姐》，接下來保證令你大開眼界，想不到如此標緻的女郎喝酒竟是這副德性……喝完後，修理人員又出現把麥克風插回去，並嘀咕了一陣，柏更小姐又回台上唱歌了。接下來該怎麼辦呢？她需要更多的啤酒。走回剛才的帳蓬，《再拿取半打啤酒》。回到柏更小姐表演的藍色憂鬱酒吧，《把這半打酒再遞給她》（請記得仍要先拔掉插頭，讓她停止演唱）。她喝完共一打啤酒後，已不勝酒力，開始神智不清，口不擇言，並答應和你一起赴約。

當柏更小姐走向後台並離開後，把“行走”游標對準她消失的方向按下去，你會走到後台，《拿取她換裝後留在後台的紅色衣服》。接下來，你將必須到瑞典式三溫暖（Swedish Sauna）和小姐約會。但首先你必須換裝。（想看看萊里未換裝進入瑞典式三溫暖的死相的玩者，可先去試試看，再選“Try again”即可）。

走回健康溫泉浴池，和櫃台先生談談，你會了解此處有供應顧客毛巾。用手在桌子右側的册子上《簽個名》，他就會給你一條毛巾。接下來你必須換衣服了。進入櫃台左側的



浴室內的風光十分引人



男用更衣室，用手《打開下排從右算起第一個櫃子》。換裝

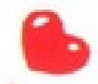
的方法很簡單，《把毛巾使用在萊里身上》即可。等不及了吧！趕快走到泥池（必須從上方離開男子更衣室）。

雖然池中泡著一位美女，但現在並不是時候。《進入正中央的門》（Swedish sauna）》，柏更小姐已經枯坐許久期望著你的到來。她和你聊著聊著，暗示你目前只有你倆獨處，但你卻掃興的告訴她，等一下還會有另一對會來此共襄盛舉。沒多久，卡茉莉小姐體態婀娜地進入門內。萊里一臉疑惑的詢問卡茉莉小姐，不是說好兩對男女的雙對約會嗎？爲何只有她一人前來？

卡茉莉小姐笑著告訴萊里，她所謂的“double date”，是指一男和“兩女”的約會。萊里聽在耳裏，樂在心底，但一旁的柏更小姐卻從心中湧起一股被設計、被欺騙的感覺，開始發起脾氣。言詞之間一來一往，萊里想來個一箭雙鵰之策，一方面可以打圓場，一方面可以左擁右抱享個齊人之福……。於是，萊里提議一人坐到他的左側去，或許……咦？奇怪，爲何兩位小姐眉來眼去，互送秋波，沒有人注意他剛才說的話，難道?!……萊里心中一驚，眼看身旁兩位美女間的“親密度”逐漸升高，情況已不太對勁。雖然在這個年代，同性戀已不是什麼稀奇的事，但萊里先生卻必須有所行動，保障自己的“權益”。萊里提議，該來點蒸氣了，或許兩位美女願意停止言談而輕解羅衫……。拿起水桶，向前走，不料跌了一個大跤，手中的水桶飛出，掉入熱水中，一時室內水汽瀰漫，伸手不見五指……。當水汽散去，萊里的美夢又破滅了，兩位美女早已不知去向，只留下一個銀色手鐲。《拿取畫面左上方的銀色手鐲》。



洗個澡，輕鬆一下吧！



離開這間房間，在泥池房間，進入左側第二個門：男淋浴室。《把毛巾吊在右牆上》，沖個熱水洗洗身體吧！

從下方離開，進入男用更衣室，打開櫃子（若先前你沒有關上，則省略此步驟。）拿起毛巾使用在萊里身上，即可換回萊里裝及拿回所有物品。



4 SHABLEE

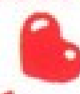


從健康溫泉池（Health spa）櫃台走回走廊，向左走，下樓梯即可到化粧品教室（Make-up classroom）。《和右下方的女孩搭訕》，一直談到萊里了解Shablee所要的是《一件新衣服》（So you'd like a new dress）。唉！該去哪裏找衣服呢？還記得剛才在藍色憂鬱酒吧的後台順手牽羊所拿的那件漂亮紅衣嗎？《把紅色晨衣（物品欄中）拿給她》，她果然芳心大喜，約你今夜在海濱約會，兩人一起沐浴在柔美的月色下浪漫地夜泳……。萊里擦了擦口水，急忙地開始了準備工作。走回二樓萊里的房間，拿起電話，撥“75”號要服務生來打掃一下。出去外面逛一陣子，回到房門內，《看看桌子上》，你會發現一張不知何時出現的紅色卡片？上面寫著“本中心很樂意的提供您一項非公開的免費「turn down」服務，只要您拿起電話聽筒，撥「75」號……”。

興奮的你，趕快拿起電話，《撥75號》，服務生會告訴你在今天傍晚，會有一樣意外的小禮物放在你枕頭上。撥完電話後，離開房間回到樓下，四處走一走，再走回你的房間，你會發現床上的枕頭上有一個意外的驚喜。走過去《拿取床上枕頭表面的保險套》。



撩人的海灘夜色，卻將帶給萊里畢生難忘的夢魘！



時間過得很快，轉眼間已是傍晚。你和Shablee坐在海邊，昏暗的暮色和美人臉龐相互輝映，萊里的多愁善感之心又變得浪漫起來。在這時候，你必須做的工作，就是先用“手”輕撫身旁美女，再和她“談話”，並交替重覆這兩個動作。兩人間漸入佳境，當你發現Shablee的談話已不再有變化，《把保險套（condom）使用在她身上》，萊里心想，終於盼望許久的渴望得以在今晚，在這個四下無人，微風輕彿的海灘實現……。可怕的事發生了！“她”不是應該爲女兒身嗎？爲何……（限制級，本文不宜刊出，請玩遊戲時自己欣賞）?!

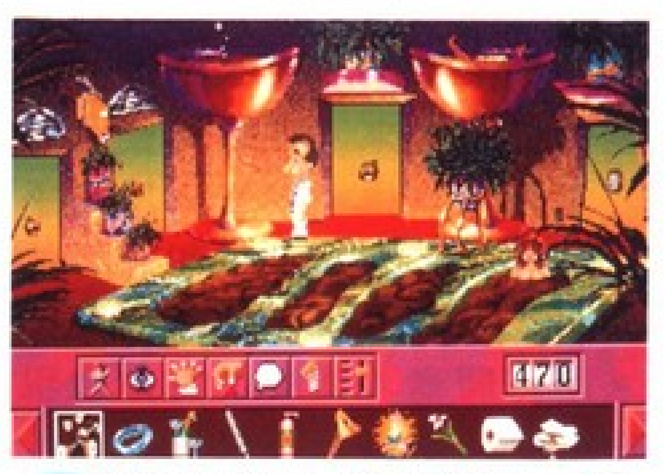
萊里噁心的吐了一地，回到房間後，又到浴室用大量的水清清喉嚨。可憐的萊里，這次遇到的是"人妖"。眞可謂好事多磨，時運不濟。雖然海邊有著不好的回憶，但想起那瓶免費的香檳，實在覺得有些可惜。走回海邊，《撿取昨晚遺下的香檳》，順便讓海風吹走一些不堪回首的往事及記憶吧！打起精神，向下一個目標進攻！



CHARLOTTE



萊里心中一直對於泥池的美女念念不忘，雖然只是在上次進入三溫暖房間時驚鴻一瞥，但是對於她的嫵媚風情卻難以忘懷。走回泥池，和查洛特



有如出水芙蓉的池中美女

（Charlotte）小姐進行首次的正式自我介紹吧！《和查洛特小姐一直交談，直到你了解她所要的東西，並得分爲止》。唉！這位小姐的願望還眞奇怪，要的東西竟然是電池。該去哪兒找電池呢？先到藍色憂鬱酒吧的櫃台上左方拿取一根火柴。

回到走廊（Hallway），在走廊上到處找找看一台被一位戴墨鏡禿頭的先生開著到處跑的電車（tram）。當你看到移動中的電車後，請迅速和那位先生《說話並坐上他的車》。當他在帳篷區外的電子門外停車後，他會要求你走開些讓他的車子能夠轉個彎。先下車，稍微向右方走幾步，等這位阿特（Art）先生把車子轉個頭，並自己右轉面對你時，《把剛才拿取的火柴遞給阿特先生》，他會用這根火柴點燃一根雪茄並開始吞雲吐霧。



剪斷電路板線路，可以取得電池。

當他走開後，《用手打開車子背後的引擎蓋》，拿起螺旋鉗，《剪斷電路板右方的電線（cables）》，離開特寫畫面。阿特先生遊蕩完畢回來了，但是當他坐上車子後卻屢發不動。《和他交談》，他會下車檢查車子後面的零件，當他拿著手電筒照著電路板時，和他交談告訴他你要幫他的忙，他便會把手電筒交給你。

當阿特先生修理完畢坐上車子時，《用手打開手電筒拿出電池》，再把手電筒還給他（奸詐的萊里！）

走到化粧品教室，《撿起地板上的電線（electrical cord）》。走回泥池，《把電池拿給泡在池中的查洛特小姐。萊里無恥的要求她是否自己能和這位大美女共浴，但她卻要你設法先打開畫面右方的電子鎖，她想和你共處的地方乃是在那扇門之後。萊里心想，百戰天龍我看多了，這個小問題根本難不倒我。《用手把剛才撿到的電線處理一下》，使銅線裸露出來。《將分叉較小的一端接上門左下方的插座》，再《將分叉較大的一端接上門上的電子鎖》…一百二十伏特電壓立刻將門上的電子鎖燒壞，門也因而應聲而開。



終於「來電」了！可惜電壓過高。

當萊里被查洛特小姐用電擊疏通筋骨後，第二天早上萊里發現自己從床上醒了過來。根據以往的經驗，萊里每次"受苦"的現場一定都有好康的留下來，這一次自然也不例外。走回剛才的電擊運動室，《撿起地上閃閃發光的白色珠寶》。所謂"越挫越勇"，身經百戰的萊里，才不會因這一次的小失敗而喪氣。打起精神，向下位美女進攻吧！



THUNDERBIRD



還記得曾和這位小姐聊過嗎？如果已忘了她要的東西是什麼？趕快走回健身室再和桑

德小姐（畫面右方的女人）談談。她的要求還眞不正當：「一副手銬（handcuffs）」！去哪裏找呢？

萊里心中不斷的苦思，突然靈機一動，想到了什麼職業的人可能會有一副手銬。聰明的玩家，你想到了嗎？

走到大廈外面，看看警衛室內…哎呀！怎麼監視螢幕上都是些…萊里的口水又流出來了。擦乾口水，萊里想起正事要緊，該如何取得守衛腰間的手銬呢？

走回泥池，《用手搬開畫面左方的盆栽》，眞是奇怪，你會發現那兩個金杯中有兩個美女在水中做運動。走上台階，《用螺旋鉗將監視鏡頭弄鬆》，鏡頭被你調整得恰好對準女用浴室的門縫…哈哈！這一來守衛保證兩眼發紅，魂魄出竅。趕快回到守衛室。



調整後，螢幕上春光無限！

萊里再窺探一下守衛室……哎呀！萊里的鼻血噴出來了，原來最"健康"的畫面竟……。擦一擦鼻血萊里打起精神，《拿取守衛腰間的手銬》。（此處你可以試著拿手槍或另一個小包包，會有想像不到的有趣事情發生！動畫結束之後，再選"Try again"即可，不會死的）。

趕緊走回健身室，《把手銬拿給桑德小姐》。她要你過一會兒到她房間去找她，就從左側門離開了。唉！到底這位小姐的香閨在何處呢？

走回主櫃台，向左走至第三個畫面，此時畫面中央應有三個門。《打開中間那扇門》，進去和桑德小姐聚一聚吧！桑德小姐換了一件藍色低胸的晨褸，眞是令萊里不得不產生遐想…。她要你享用一下杯中飲料，趁你不注意時把一條狗項圈套在你脖子上，並狂暴的把你的上衣撕毀。接下來，她竟要求你趴在地上學狗叫，並拿鞭子無情的鞭打你……。



遇著性變態，萊里只好當狗爬。

"不！不！"萊里從夢中驚醒，發現自己全身冒著冷汗，躺在自己房間的床上。是一場惡夢而已嗎？還是自己眞的經歷了那些可怕的事？但自己身上多了一個狗項圈?!……反正飽受美女驚嚇、折磨、凌辱、作弄、傷害、欺騙…的萊里，早已不在乎現實抑或是夢境。看看那條狗項圈，《用手取出其中的一顆大鑽石》。

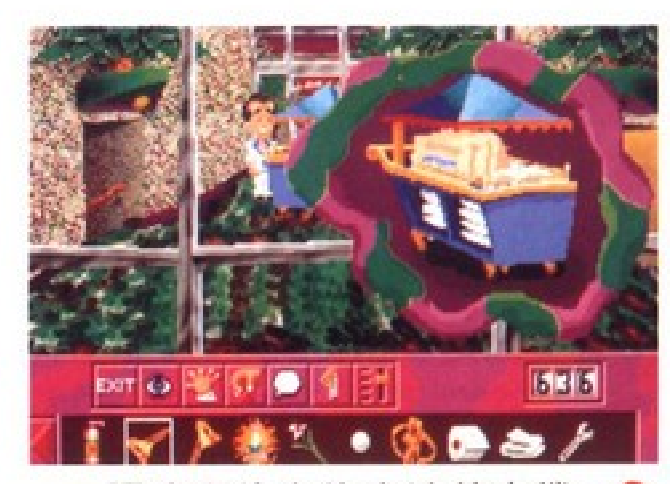
價值不菲的鑽石似乎無法讓萊里心中的傷痛有些微平復。或許下一位美女的柔情能眞的讓萊里揮去那些不愉快的記憶吧！



7 MERRILY



走出你的房間，此時房間外應有一台放著許多清潔用品的服務車。（若沒有，則進入你房間再走出來，或是到一樓走走再上來看看，因爲這輛車乃不定時出現。）走到服務車左側，用眼睛看看而得到放大



服務車的左後方暗藏玄機。

圖形。《拿取薄紙巾（thin toilet paper）、牙線（dental floss））》。

走下樓梯，在主櫃台前用"拿取"的游標翻一翻左方的垃圾筒，《拿取一枝鑰匙》。走到泳池，用"手"觸碰水上



水上酒吧上有萊里的下水裝備！

酒吧（Swimming pool bar）。《拿取黑色的太陽眼鏡盒》。接著《打開太陽眼鏡盒》，並《用手搜尋二次》，可以得到一副太陽眼鏡及一條泳褲。《將剛才拿取的牙線使用在泳褲上，便造出了一條歐洲式泳褲》。走到跳水塔旁，拿取地上棕色的漂浮器（floating device）。

現在萬事俱備，只欠"東風"。你目前的工作是把這個沒有充氣的漂浮器灌滿氣體。

走到廚房，《將漂浮器使用在餐車的前輪上》，藉由輪胎內的氣體將漂浮器充滿。好了，一切準備齊全，趕快到泳池旁去會一會池中美女吧！



一杯美酒是吸引美女注意的密招。

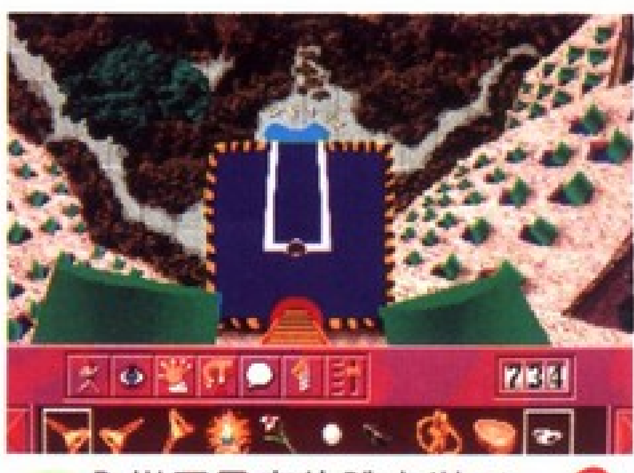
此時你應可看到水上酒吧已坐有二位小姐。趕快準備下水吧！《將泳裝（Swim suit）穿上》，然後將充完氣的漂浮器放入水中，用“行走”游標將小艇划向水上酒吧！待相當靠近時，用“手”游標碰觸水上酒吧，即可得到放大畫面，並看到萊里可愛的划著小漂浮艇。

此刻，不論你想盡各種辦法想和畫面右方的美女搭訕，總是不得其門而入。該如何博取她的歡心呢？《用手拉一拉萊里前方的小浮艇尾巴》，這是一個點東西的訊號。

立刻有位身著泳裝的美女從水中浮出，但她卻要求你出示證明。《將房間鑰匙秀給她看》，她便會送上兩杯酒，而你也因而成功的吸引了右方梅瑞麗（merrily）的注意力。和她一直聊天，《直到她告訴你她希望你爲她找出一個能自由進出跳水塔的方法》，即使是在夜間。

這個要求並不難解決。先走回你的房間外，從房外服務車的前方（先用眼睛看看得到放大圖形），《拿取一塊肥皂（Soap）》（如果你以前曾拿過，就可免去此一步驟。）接下來趕快回到游池，《和左方高椅上的黑皮膚救生員聊一聊，他會給你一把能把跳水塔的門打開的鑰匙。》。聰明的你，一定想到了要複製這把鑰匙，才能滿足梅瑞麗小姐的要求。但這種虧心事總不能在衆目睽睽之下進行吧！

先用那把鑰匙（三角形頭向右下方的那把），打開跳水塔的門並進入。哎呀！好可怕！哪有這麼高的跳水台？趁現



全世界最高的跳水塔!?

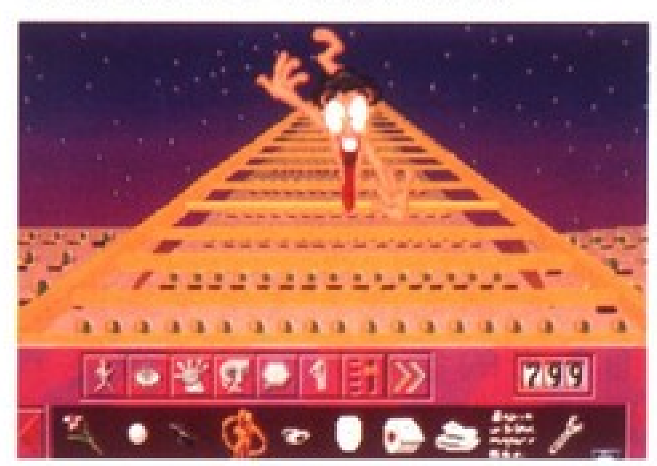
在四下無人，將跳水塔鑰匙《在肥皂上印個模子》，接下來，拿起銼刀（file），《按香皂上的樣子磨一磨在主櫃台旁找到的鑰匙（頭部朝左下方）》，聰明的你便成功的複製出一把跳水台鑰匙。

任務已完成，便往下跳吧！游向南方的梯子爬出泳池，將原來的高塔鑰匙還給救生員。趕快用剛才的方法回到水上酒吧，《將鑰匙（複製出的那一把）拿給梅瑞麗（先用眼睛看她）》，她便會約你晚上游泳池畔見。

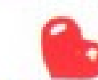


三更半夜，兩人私會跳水塔。

當兩人在塔頂時，用手對她上下其手一番。當她叫你脫衣服時（get undressed now），將“手”游標使用在自己身上。你會躲到柱子後面換衣服，接下來《再用手游標碰觸她》，她會在你耳旁說些悄悄話，讓你心中大悅，往後退了幾步，一不小心腳上絆到了地上的水管，並跌了下去……只見驚叫聲四起，因爲你一絲不掛的懸在高空中晃來晃去…。



可憐的萊里又出糗了！



當了一晚的裸體空中飛人，萊里滿懷疲憊的從床上醒來，想自己用盡手段及費盡心力的討好這位美女，到頭來卻出盡洋相，幾乎吃上妨害風化官司，不免一陣酸楚湧上心頭。



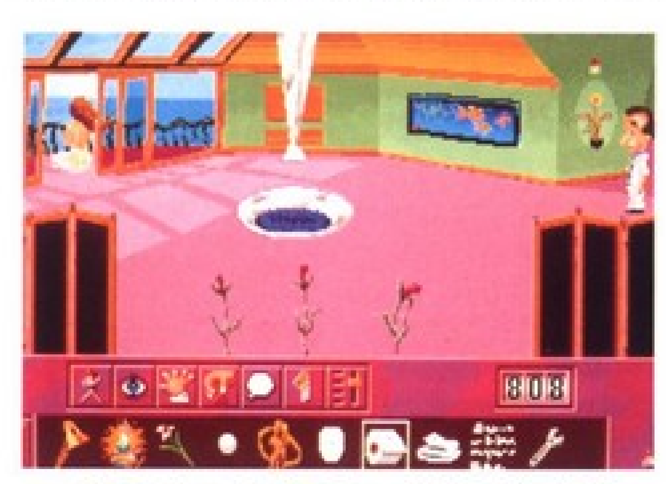
8 SHAMARA



萊里相信終有時來運轉的時候，而眞正的奇蹟也正等在前方。又累又餓的萊里，想到廚房應該有些充飢的東西。走到廚房，好奇的萊里《按下右前方牆上的控制鈕》……哎呀！竟然把一道入口打開。萊里跳入開口，剛剛好塞進其中。此刻，按下《紅色按鈕》，啊！夾到手了！再按一次……啊！又夾到鼻子了！……。

終於萊里進了一間很奇怪

的“閨房”。向左走，萊里看見有位美女竟衣著薄紗坐在陽



穿這麼少吹海風，不會著涼嗎？

台外……。擦了擦口水，萊里走出陽台外。如果在遇見這位莎瑪小姐之前，你已「征服」了其他美女，那麼這位小姐你將不必費任何力氣。

《用眼睛看看她的臉部》，你會得到一張莎瑪小姐的特寫畫面。接下來非常簡單，依下列順序把物品一樣樣給她：①鑽石（diamond）②白色珠寶（jeweler）③蘭花（orchid）④手鐲（bracelet）⑤燒著的油燈（lamp）⑥融化的牌子（medallion）⑦智慧之言（words of wisdom）。

接下來，把香檳（champagne）遞給她，但她卻不要，她要求你要把這瓶香檳冰涼些。聰明的萊里，立刻想起每次在房間內總會聽到一些怪聲音。趕快走回剛剛上來的客廳，坐電梯下去。

從電梯出來後，剛好是你房間外。《將香檳使用在製冰機上》，你便可將香檳裝滿冰塊。趕快回到廚房，如法泡製回到莎瑪小姐房間，到陽台上把《香檳》拿給她……。看結局吧！

結局真的是太誇張、太好笑、太諷刺、太……。但筆者保證這一次的結局是萊里系列有史以來最露骨的一次表現！不玩本遊戲，您一定會後悔！

（註：本攻略中以『“《”和“》”』括起來的部分，表示做此動作會加分。

幻想空間VI 地圖

A: 服務車
B: 電梯
C: 製冰機
D: 抽脂肪機
E: 女用更衣室
F: 高位結腸治療室
G: 電擊室
H: 瑞典式三溫暖
I: 盆栽
J: 女用浴室

帳篷區
花園A
藍色憂鬱酒吧
浴室
你房間
廚房
沙拉吧
游泳池
有氧操教室
健身室
主櫃台
大樓遠觀
警衛室
健康溫泉浴
男用更衣室
泥池
浴室
化粧品教室
海邊
花園B

多情藥師酷牛仔

攻略提示（下）

●GUDERIAN

Q：鎭上的人到底怎麼了？

▶一、他們胃腸正在騷動。

▶二、你没看到他們在廁所旁大排長龍嗎？用眼睛看看，並且和他們談談吧！

▶三、大家喝的水似乎有問題，到水塔旁打開水龍頭，用啤酒空瓶接一些水，你應該清楚怎麼一回事了吧！

▶四、把裝水的啤酒瓶放在主角身上喝下，你會發現一定有人在水中動手腳。

Q：怎麼治療不停的上廁所這種病？

▶一、那應該是手册上所說的腹瀉（ diarrhea ）。

▶二、使用Bisalicylate Antitoxidene （參考手册12頁）。

Q：藥品製好了，可是要怎麼用才能使大家康復呢？

▶一、別自己喝下它，那太濃了。

▶二、也別給任何人喝，你必須找到大家喝水的地方。

▶三、接近水塔看看，是不是有些不一樣的地方。

▶四、在水塔頂上有個門，把藥倒進去，如果你配的藥正確，那你就救了全鎭了。

Q：如何才能爬上水塔呢？

▶一、那很危險，你確定你要上去嗎？

▶二、去蟻丘把梯子拿來吧！你會需要它的。

▶三、同時你也需要一捲繩索。

▶四、如果你有在Smithie那裡找到皮帶，你就可以找到掛在牆上的繩索了。

▶五、先從物品清單中用手在繩索上把它做成一個套索。

▶六、將梯子放在水塔旁，用腳在梯子上爬上水塔的平台，用手把梯子拿上來。

▶七、將梯子靠在水塔邊，用腳在梯子上再爬高，使用繩索去套住水塔頂上的頂端突出物。

▶八、使用套好的繩索爬上水塔頂，打開頂上的活門把藥丟進去，你終於救了全鎭了。

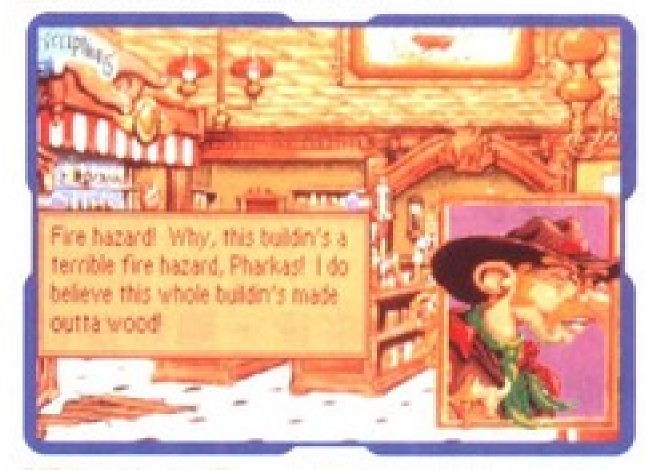
Q：要如何製造 Bisalicylate Antitoxidene？

▶一、看看手册的12頁就知道了。

▶二、將 Bismuth Subsalicylate 在刻度量筒量25ml放入試管中。

▶三、將 Orphenamethihydride在刻度量筒量 5ml 放入試管中。

▶四、將混合 30m 的試管放在酒精燈上加熱，加熱完放入藥瓶並塞上瓶塞即可。



隔壁著火了，老板快想辦法吧！

Q：隔壁著火了，我該怎麼辦？

▶一、打電話給 119 叫消防隊。

▶二、對不起，這兒没有救火的水龍帶也没有消防隊。

▶三、你又得自己想辦法滅火（能產生二氧化碳的東西）

Q：要如何才能滅火呢？

▶一、把藥局門口的發粉（baking Soda）拿到蹺蹺板上去。

▶二、先存檔。

▶三、用在秋千上就可以上去盪秋千了，用手按你自己就開始盪，一直按到你盪很高時（要有節奏的按才行），若你的腳可以騰空時就差不多了。

▶四、盪得夠高時用手按在學校的屋頂（注意是在盪向前而不是盪向後的時候），那你就登上屋頂（不幸的話會摔向牆壁）。

▶五、用手按在沒有發粉的蹺蹺板一端，那你就能把發粉彈向著火的房子把火滅掉了。



滅火救全鎮，主角成超人？！



愁眉苦臉，該不是爲ㄨㄨ費煩惱吧！

Q：我睡不著覺怎麼辦？

▶一、Srini是和平主義者，爲何不和他談談，也許他有好的建議。

▶二、是不是有人要你晚上去找他們？一些希望作某種交易的人。

▶三、到Orehouse（妓院），四處逛逛並和女孩聊聊，大約一會兒Ovaree 夫人會看你，而其餘的…。

參、ACT Ⅲ：

Q：現在又該做什麼呢？

▶一、你必須試著成爲一位槍手。

▶二、你必須爲你自己找尋裝備。

▶三、你必須去找以下的裝備：槍、子彈清潔槍的工具。

Q：你的槍到底去那裡了？

▶一、你把它放到保管箱去了（銀行的）。

▶二、你必須找出你的銀行保管鑰匙再交給銀行家。

Q：我如何能找到保管箱鑰匙？

▶一、從Philip D Graves給你的信你將可發現它在那裡。

▶二、鎮上那裡是Philip D Graves〞住〞的地方。

▶三、到墓園找到你朋友長眠之處，使用鏟子（SHOVEL）去挖墓，你將得保管箱鑰匙（你仍須用手拿才行）。

▶四、若你對老朋友夠意思的話可以用鏟子把土填回去。

Q：Pie（派）看起來不錯，可是拿不到。

▶一、當Hop Singh沒看到時去偷拿。

▶二、Mom很愛乾淨，如果你能使Mom叫Hop Singh去做清潔工作，他就不能阻止你拿派了。

▶三、如果你能找一些污物到咖啡店，那Mom就可能會叫Hop Singh離開廚房來清理了。

▶四、到大街上去找，你能用手拿起一些馬的〞污物〞（Plop），眞噁心！

▶五、到咖啡店把〞污物〞丟到地板。

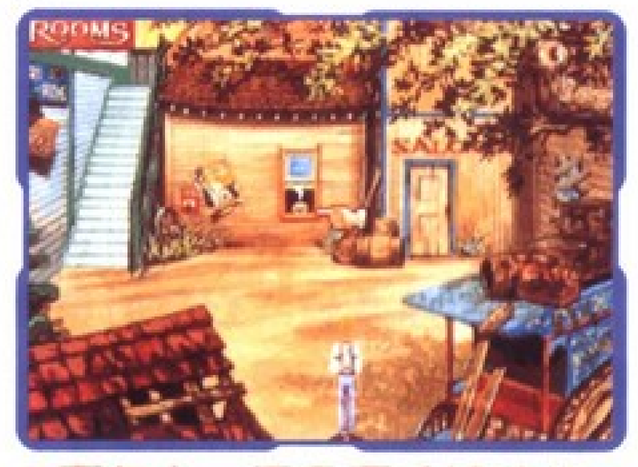
▶六、等Hop Singh走出廚房清理趕快溜到後面去拿派（記得要洗手，開玩笑的！）

Q：我無法及時拿到派，因爲Hop Singh又回到窗邊。

▶一、誰叫你動作這麼慢！

▶二、到大街再去找馬糞，反正在西部這是不會缺少的。

▶三、這次動作要快一點才行。



四下無人，正是下手好時機。



拿出保管箱中的手槍。

Q：那裡可找全槍的裝備？

▶一、銀行的保管箱有槍。

▶二、鎮上有人有槍，他該有其他的東西。

▶三、警長有子彈及清理工具，但是他要某些東西交換，（他很貪吃）。

Q：那裡可得到子彈呢？

▶一、鎮上誰會有槍呢？

▶二、警長有子彈，那要用某種飲料或甜食來交換。

▶三、你可給他派或咖啡，咖啡可在咖啡店內用手拿桌上的咖啡壺得到一杯咖啡。

Q：爲什麼我射擊就死掉了？

▶一、也許你射的是自己。

▶二、也許你的槍太髒了，你必須用清潔工具來清潔它。

Q：那裏能找到清潔工具呢？

▶一、誰有舊槍支呢？

▶二、警長有，你記得你給他咖啡或派法換子彈嗎？

▶三、給他另一種食物，他會把清潔工具給你。

Q：我無法打開我的書桌，它根本上鎖了。

▶一、找把鑰匙去打開它吧

▶二、你必須找到你的書桌鑰匙才行，它在樓上臥室內。

▶三、拿到鑰匙打開調配室內書桌，掀開書桌蓋。

▶四、再用鑰匙打開書桌內抽屜，用手把它拉出來，眼睛看抽屜，再用手把信拿出來就行了。

Q：何處可找到書桌鑰匙？

▶一、不記得了嗎？

▶二、在你的臥室，記得嗎

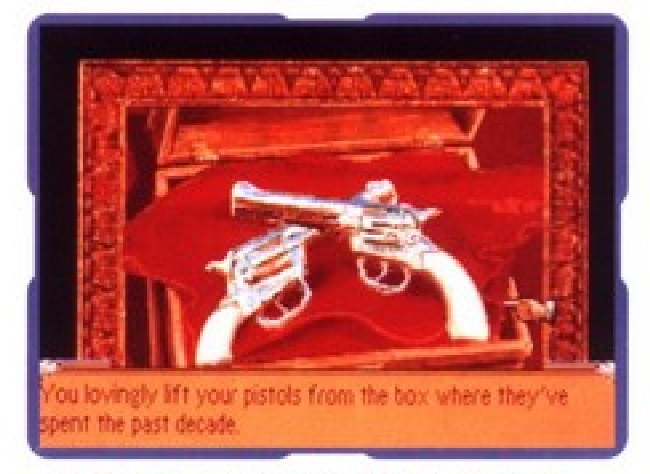
▶三、上樓到你的臥室，用手把靠牆的抽屜打開，用眼睛看，再用手把鑰匙拿出來。就是它了！

Q：要如何才能拿到槍？說完整些。

▶一、拿到保管箱鑰匙。

▶二、到銀行去，打開物品清單，把保管箱鑰匙交給銀行家。

▶三、當銀行家把保管箱給你，用手打開箱子，用手將槍拿走，然後歸還保管箱拿走鑰匙（除非你還要做別的事）。



這可是黃昏雙鏢客送給我的紀念品。

Q：我要如何作射擊預習呢？

▶一、你要找全你的裝備，再加上一些空瓶，如果你的瓶子並不空的話，喝掉它。

▶二、你準備好了嗎？我們希望是，在此發生意外將損傷你的玉手！

▶三、只要你準備好槍及空瓶，你就可到 West Bluff 街，Srini在那裏等你。

▶四、從物品清單中將空瓶（原來的啤酒瓶）放在欄杆上，現在你將開始射擊練習，希望你不會太差。

Q：要成爲槍手到底還要什麼物品？

▶一、你需要靴子、領巾、衣服及手槍，幸運的是在射擊預習時你已經有槍枝了（除非你笨得把槍放回保管箱了）。

▶二、哦！像Srini所說的你必須掩飾你失去的耳朵。

▶三、明白的說你需要一條紅領巾、一套牛仔裝、一副靴子、你的手槍及一個義耳。

Q：那裡有領巾呢？

▶一、在…在銀行內。

▶二、回想一下，你拿槍時似乎有看到你的領巾。

▶三、保管箱中的槍是包在紅領巾中，回銀行把鑰匙給銀行家。

▶四、當銀行家給你保管箱時用手打開它，再用手拿出紅領巾，把箱子還給銀行家再拿回鑰匙。

Q：那裡能找到牛仔裝呢？

▶一、到底你是在玩 GAME，還是要我們告訴你每一件事。

▶二、回藥局到樓上臥室，用手打開床邊的箱蓋，用眼睛去看，再用手將衣服拿走。

Q：那裡可找到我的靴子？

▶一、你有找到你的保管單嗎？

▶二、你是否在那裡看到一雙靴子呢？

▶三、沒有嗎？你到底在做什麼呢？

▶四、到藥局樓上臥室，打開右邊的大衣櫃鏡子下面的抽屜，用眼睛看裡面，再用手拿走保管單。



你看我這長相，東西交我保管絕對沒問題。

▶五、到理髮店去，從你的物品清單將保管單給理髮師，他將給你靴子。（不用懷疑，東西是你的，他只是幫你保管而已。）

Q：要如何掩飾我失去的耳朵呢？

▶一、給自己找一個新的，不是真的，不過是一個義耳。

▶二、到商店去，把蠟燭蠟或是勛章給老闆，他將給你一

些用蠟鑄造的方法可使你用來做義耳。

Q：用什麼材料來做義耳呢？

▶一、蠟的顏色是差不多，但你的體溫會使它融化，那將不是好材料。

▶二、黏土是容易做，它乾了之後是太容易碎。

▶三、銀是非常傳統給西部英雄的東西，幸運的，Srini 有個銀勛章，你該不難拿到銀。

Q：我想雕東西，但沒有工具？

▶一、可憐的傢伙。

▶二、某人有小刀，你也許稍後去商店看看。

▶三、Whitelin Willy 有一把小刀，他不會給你。從你的物品清單把蠟、黏土或勛章給他。他將給你一些知識用蠟來鑄造東西，離開商店後再回去，Willy將不在，趁機拿走他的小刀就可以了。

Q：做義耳需要那些材料及工具呢？

▶一、你將需要藝術靈感及光線常識。

▶二、忘了上面說的，它不是世界上最眞實的耳朵。

▶三、你需要一把小刀、一些黏土做模型、一些蠟來刻成耳朵的樣子，而Srini的銀勛章是用來做耳朵的好材料。

Q：那裡有蠟呢？

▶一、蠟燭嘛！

▶二、到教堂去，用手把門打開，用手從蠟燭拿一些蠟，如果有心的話可以把門關上，但沒有人強迫你做。

Q：那裡可以找到黏土呢？

▶一、記得你爲了保管箱鑰匙對你老友做的事嗎？

▶二、不記得，記憶力未免太差了吧！

▶三、墓地的土看來是紅色的，事實上那兒有許多黏土，只要到墓園，用手挖一塊就行了。

Q：那裡有銀呢？

▶一、Srini 有一個銀勛章。

▶二、到藥局去，你也許該給他一個新獎章，也許你不用，但你應該要。

▶三、當你成功完成射擊預習回到藥局之後，看看右側的牆上你將發現勛章掛在牆上，用手拿走它。

Q：要如何才能完成一個義耳？

▶一、只要照眞實生活中該如何做就行了，沒有做過嗎？到圖書館去找找看。

▶二、好了，這是你最後一次需要用要藥局的調配室，試試看吧！

▶三、在工作台前，把小刀用在蠟上刻出耳朵的形狀，把黏土放在蠟耳上做出模型。

▶四、用火柴點燃酒精燈。

▶五、將有蠟耳的模型放在酒精燈上，蠟會化掉只剩模型。

▶六、將燒瓶放在工作台上，將銀勛章放在燒瓶中，並將燒瓶放在酒精燈上燒，銀很快就融化了，將燒瓶放在工作台上。

▶七、將空的模型放在燒瓶上，現在模型內有副銀耳朵。

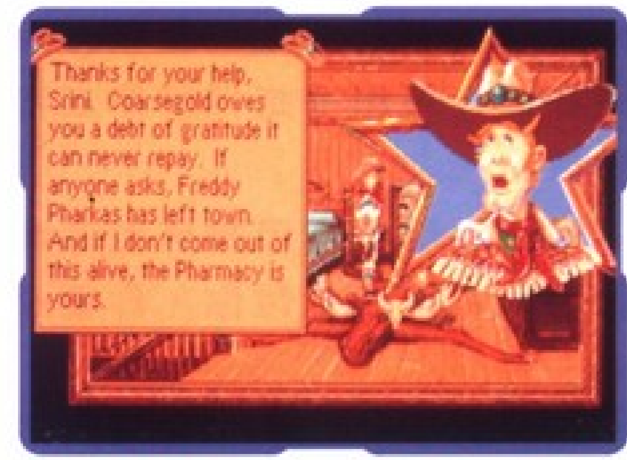
▶八、最後從物品清單中用手把銀耳從模型中拿出來就完成了。

Q：接下來怎樣過槍手的生活呢？

▶一、好了，把該穿戴的都戴上穿上。

▶二、穿上靴子、領巾、牛仔裝、手槍及銀耳朵。

▶三、從物品清單中拿出裝備放在身上就成了。



你看這打扮，遉是酷斃了。

肆、ACT Ⅳ：

Q：那裡需要幫呢？

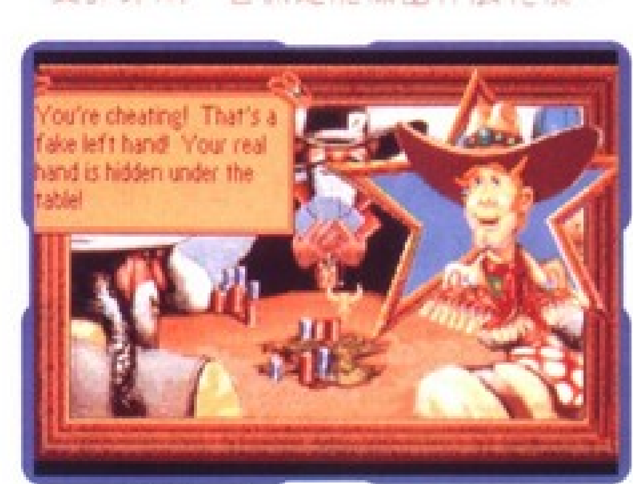
▶一、到街上四處逛逛，拜訪一下老朋友吧！

▶二、和 Cheseer Field 談談，他就在酒店旁，他會告訴你問題是什麼。

▶三、到酒店中看看牌桌上在做什麼，有人在賭博中贏了



耍詐穿幫，看你還能做出什麼花樣。



惱羞成怒，來硬的。

整個鎮，你必須去阻止他。

Q：要如何阻止ACES ，在他贏得全鎮之前？

▶一、你必須抓住他作弊的手法。

▶二、小心地看他並且抓住任何不尋常的詭計。

▶三、當你進入酒店，用眼睛看Aces ，就可近一些看他及賭客們，再用手把他的第三隻手抓住。

▶四、現在你已識破他的詭計，但是他要對付你，你要小心了。



還好閃的快，不然就掛了。

Q：每次我想要射他，他總是先殺死我。

▶一、不要讓他射你。

▶二、只要你不射向右方他就不射你，不要輕易從桌子後站起來。

▶三、想辦法射向左方再反彈去射Aces吧！

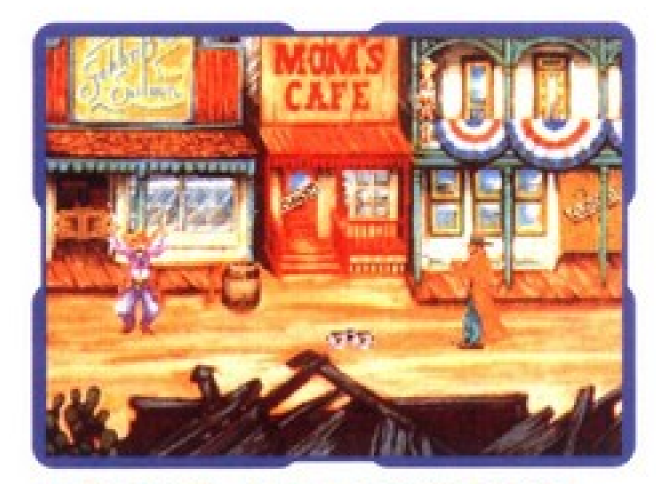
▶四、向左射小心調整射角，直到它打中Aces吧！

Q：我討厭誤傷無辜，但實在是沒有辦法。

▶一、看來你射得很差，幸好有倒帶裝置可使你更正錯誤。

▶二、試著射不用的地方，想想看那裡最合適。

▶三、看到酒吧台子下方的欄杆嗎？用槍瞄準欄杆射擊，子彈將反彈將蠟燭吊燈擊落而打中Aces 。



世界奪變了，錶挨小丑竟然横行街上。

Q：我討厭一出酒店大門就被命中死亡。

▶一、你已被警告過，誰叫你不聽。

▶二、有許多壞蛋在街上，誰出門他們就射誰，從後門走吧！

▶三、從酒店後門出去上樓梯到旅館陽台，那裡可看清楚狀況而不受傷。

Q：要如何才能阻止這群瘋子呢？

▶一、需要你的手槍及法國明信片去換一瓶笑氣。

▶二、你說什麼！你沒有法國明信片及笑氣，那麼先去拿明信片，去妓院吧！

▶三、用手拿起明信片，那是在咖啡桌旁，就在銀製茶具下，離開妓院，你可用明信片換笑氣。

Q：嗨！你想看我的圖片嗎？

▶一、謝謝，我已經看過了

▶二、你想看就儘量看吧！

Q：我有一些東西，但我不知道該怎麼做？

▶一、你不是有靴子，四處去逛逛吧！

▶二、要拿笑氣要到理髮店再把法國明信片給老闆，他會把笑氣拿給你。

Q：我要去理髮店，但是壞蛋在大街上橫行，我不想死。

▶一、在理髮店鏡子中看到什麼，不是有個後門？

▶二、到後面 West Bluff 街，用腳圖形走進理髮店，簡單吧！

Q：要如何開笑氣罐呢？

▶一、除非你要用在自己身上，相信我當然你不想這麼做。

▶二、你可以用槍打開笑氣瓶，但是需要隔一段距離才行

Q：到底要怎樣來射笑罐呢？

▶一、把笑氣放在旅館樓上的欄杆上。

▶二、下樓回到妓院，走到涼亭，用槍瞄準旅館陽台的笑氣罐，如果射得好，你就可以成功的笑倒這些壞蛋。

Q：壞蛋已處理好，我該去那裡？



靠着人多嚇人哪，誰怕誰呀！

▶一、任何地方，試試看。

▶二、只要走一會兒，而你將不用再等。

▶三、離開妓院，走向北到大街，你會得到一個驚喜。



練練靶，臨陣磨槍不利也光！

Q：射擊遊戲到底怎麼玩？

▶一、射所有四層的壞蛋。

▶二、動作要快，因為壞蛋也會射你。

▶三、不要射無辜的人。

Q：為什麼我射不中 Kenny 那個傢伙？

▶一、事實上你能射中Kenny，只是你必須受傷。

▶二、Kenny 走過來，在談話結束，你的槍口是朝螢幕底部，在他拔槍時快點移動槍口去射他，只要一發就夠了。



架式十足，手底下見真章！


唉！技不如人，只有躺下了。

Q：Kenny 離開大街了，我能使自己不死嗎？

▶一、那決定在你。

▶二、你能救自己，但那需要用點心思考。

▶三、記得嗎？加壓可以止血。

▶四、等 Kenny 離開，用手拿領巾，再把領巾放在耳朵去包紮傷口。

Q：有人叫我〞放下槍〞，我該怎麼辦呢？

▶一、你在真實生活中會放下嗎？

▶二、你可以用手按自己去放下槍，也可以在物品清單中把槍放在地上。

Q：我放下槍但那個惡毒女人仍然開槍。

▶一、你必須拿個東西擋一下子彈。

▶二、看看附近有什麼東西可以拿。

▶三、在放下槍之後快用手抓起桌上的東西，它可救你一命。



喔！我可憐的甜心，永別了！


救命哪！快要火燒屁股了。

Q：我快被燒死，誰能救我？

▶一、靠你自己了。

▶二、有什麼東西可以切斷繩索呢？

▶三、用手按在自己，像玩盪秋千那樣使自己前後搖動，有節奏的做你將會倒在地上。

Q：我倒在地上但我無法脫困。

▶一、你必須拿到銳利的東西來切斷繩索。

▶二、用手按在銀耳朵上，你就能爬過去拿到銀耳朵。

▶三、用銀耳朵按在繩索上去切斷它們然後跑上樓。

Q：我不太會用劍，教教我吧！

▶一、從你的物品清單拿出劍（從牆上拿下來的）。

▶二、Penelope 有兩個基本攻擊，向上或向下刺，你必須回應她的攻擊去擋高或擋低，你必須快速看出她的動作而作適當的阻擋。

▶三、如果他刺高，按劍在高處，她刺低你就按在低處。擋得好你能逼退她，否則你將被殺死。

Q：Kenny 又出現，我如何阻止他殺我？

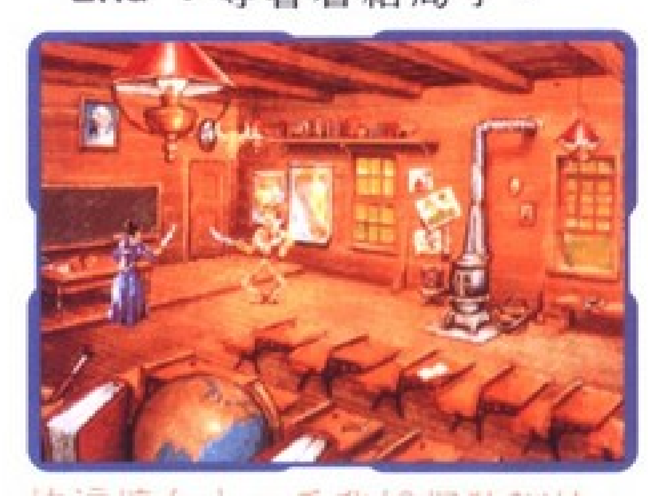
▶一、快點，你沒有多少時間了，使用你的劍！

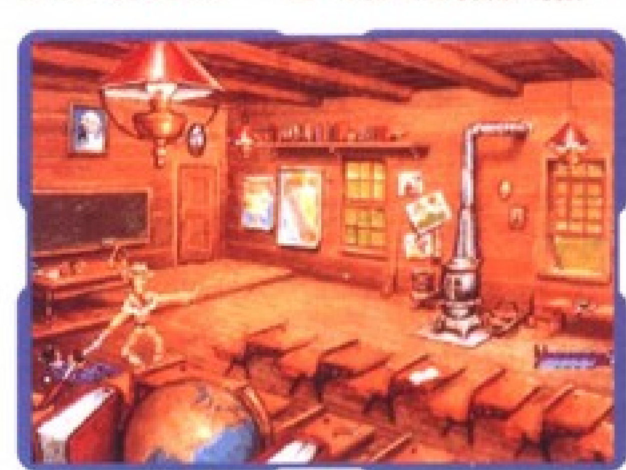
▶二、不對，那不夠快（子彈比劍快多了）。

▶三、從物品清單中拿出銀耳朵丟向 Kenny，那你就能解決他了。

Q：接下來呢？

End：等著看結局了。


妳這壞女人，看我如何教訓妳。


這就是做壞事的下場。

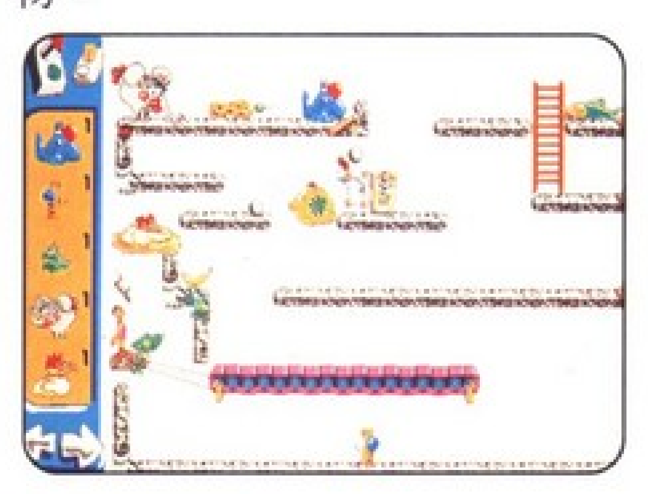
動腦急轉彎完全攻略(下)

場景編號▶51

等級▶難

劇情內容▶Sid 又把 AL 的食物吃掉了，您能幫助 AL 逮住貪吃的 Sid 嗎？

提示●利用優妮象吸花生時讓 AL 撞到背後的針來越過障礙物。



場景編號▶52

等級▶難

劇情內容▶站在高處的優妮象發現在下方有美味的花生，您能幫他取得下方的花生嗎？

提示●使上方的鐵砧落在右方的開關上……。



場景編號▶53

等級▶難

劇情內容▶根據可靠的情報指出在左下的香蕉中藏有機密文件，您能幫助 Sid 越過重重險阻取得文件嗎？

提示●利用汽球間的相互碰撞爭取時間。

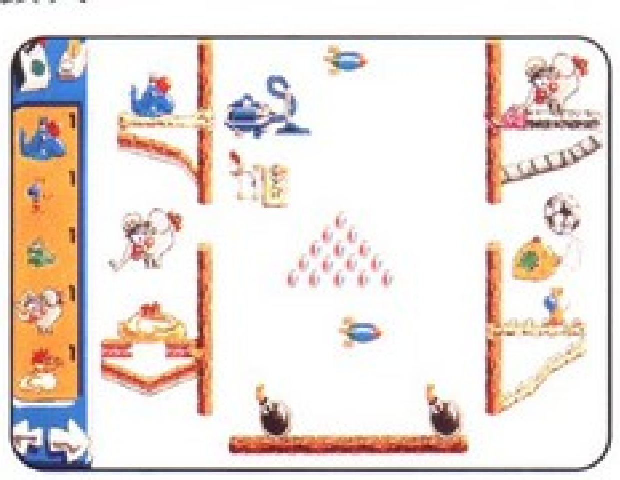


場景編號▶54

等級▶難

劇情內容▶休閒時刻打打撞球也不錯，您能使桌面上的球全部落出螢幕之外嗎？

提示●利用炸彈使下方的出口擴大。

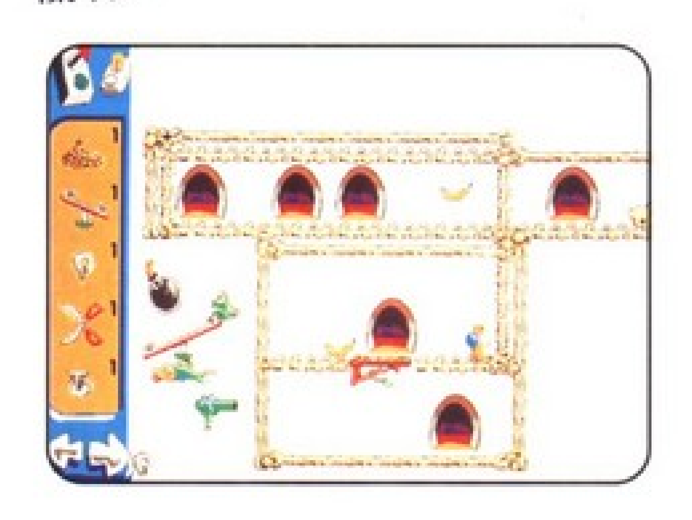


場景編號▶55

等級▶難

劇情內容▶Sid 被 AL 囚禁起來了，您能幫助他通過複雜的隧道，拿到右上方的起士嗎？

提示●先弄清楚通道間的相互關係。

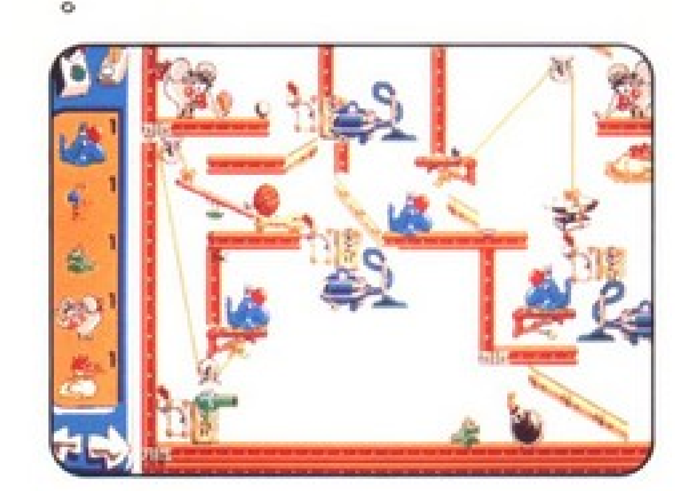


場景編號▶56

等級▶難

劇情內容▶AL 和他的夥伴們中了 Sid 的陷阱，您是否能幫 Sid 完成最後一個步驟 -- 把 AL 和他的同夥吸入吸塵器中！

提示●善用關卡中現有的通道。



場景編號▶57

等級▶難

劇情內容▶AL 回來報一箭之仇了，這次 AL 要 Sid 落入深淵之中，您能幫助 AL 嗎？

提示●利用 AL 和魚……。

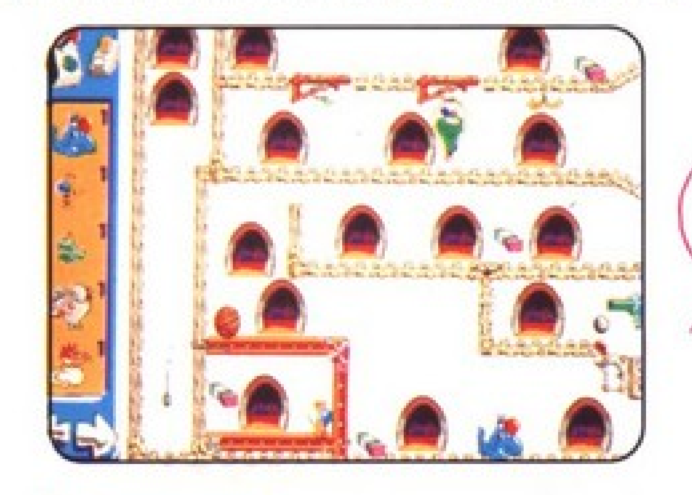


場景編號▶58

等級▶難

劇情內容▶哇！這次 AL 和 Sid 兩人都跑入了迷宮之中了，該如何才能使 AL 捉住 Sid 呢？

提示●詳細記錄各通道的相連性！



場景編號▶ 59
等級▶ 難
劇情內容▶ Sid 準備整整 AL，您能幫 Sid 想得到法子嗎？
提示● 利用上方的斜板。



場景編號▶ 60
等級▶ 難
劇情內容▶ 現在 AL 和 Sid 只有一牆之隔，只不過 AL 爬不過這道牆，該怎麼在牆上開個洞呢？
提示● 用上方的炸彈把中間的牆炸開。



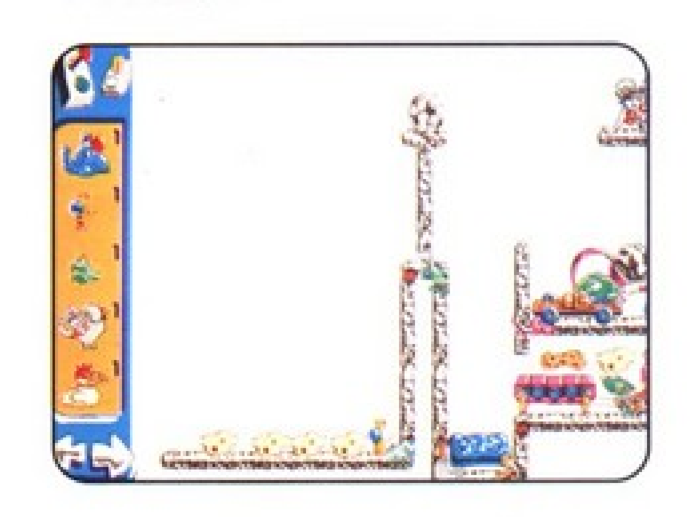
場景編號▶ 61
等級▶ 難
劇情內容▶ Sid 的肚子餓了，但是在起士的前方都有 AL 在看守著，該怎麼〝處理〞AL 呢？
提示● 下方的鉛筆是很有用的工具！



場景編號▶ 62
等級▶ 難
劇情內容▶ 上次被 Sid 祕密處理後 AL 心中非常不悅，於是他決定在 Sid 不注意之時回送一個鐵砧。
提示● 彼克龍似乎可以好好的利用一下。



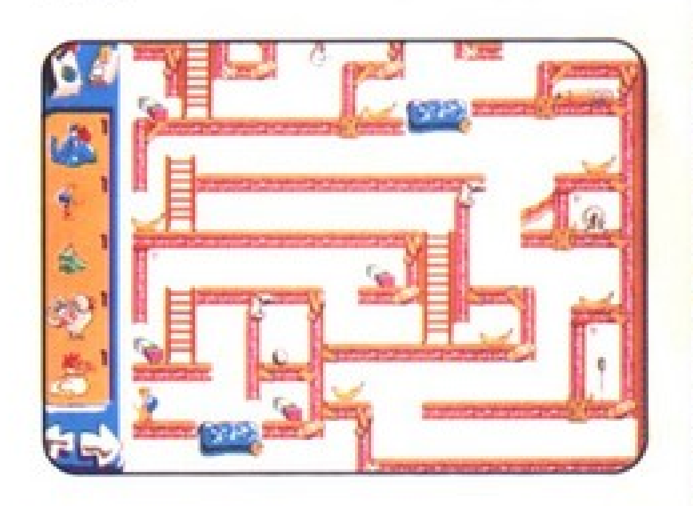
場景編號▶ 63
等級▶ 難
劇情內容▶ AL 又設下了第二個陷阱，不過他這次能夠把時間算得剛剛好嗎？
提示● 利用起士來控制 Sid 停下的位置。



場景編號▶ 64
等級▶ 難
劇情內容▶ Sid 這次又跑到 AL 捉不到的高處去了，不過 AL 靈機一動，倒是想到了一個把 Sid 弄下來的方法。
提示● 彼克龍和茶壺的位置很重要。



場景編號▶ 65
等級▶ 難
劇情內容▶ 看來 Sid 又落入了重重的迷宮之中，不過所謂當局者迷，旁觀者清，您就爲 Sid 指點一條明路吧！
提示● 用香蕉誘導 Sid 走正確的路。



場景編號▶ 66
等級▶ 難
劇情內容▶ Sid 設下了重重陷阱準備好好教訓 AL 一下，您能幫助 AL 躲過層層關卡逮住 Sid 嗎？
提示● 利用時間差來躲過。

遊戲攻略



場景編號▶ 67

等級▶ 難

劇情內容▶該如何才能使 AL 在不受傷的狀態下捉到 Sid 呢？

提示●利用跳墊和時間的差距。

場景編號▶ 68

等級▶ 難

劇情內容▶這次比起鬥智來了，好吧，看誰能拚出美國第18位總統的名字，看來優妮象好像胸有成竹哦！

提示●用跳墊控制球的方向。



場景編號▶ 69

等級▶ 難

劇情內容▶哇！當 Sid 碰上飛彈時會發生什麼事呢？實驗看看就知道了！

提示●用氣球來啓動飛彈。

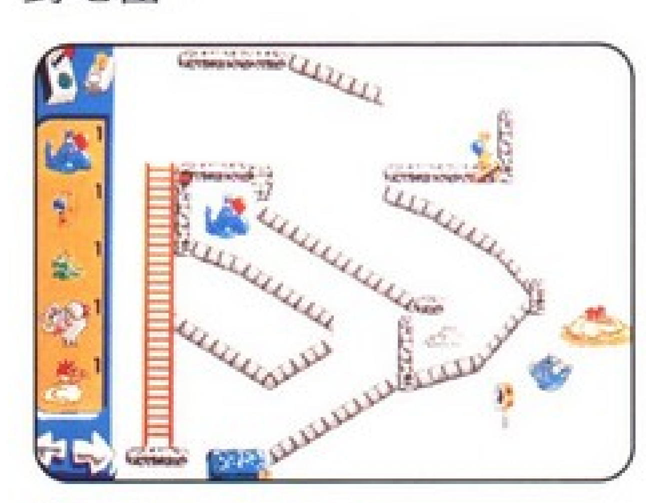


場景編號▶ 70

等級▶ 難

劇情內容▶哇！ AL 隱藏了必殺絕技，來吧！看看這絕技對 Sid 會產生什麼影響。

提示●讓 AL 和 Sid 同高時碰到毛團。

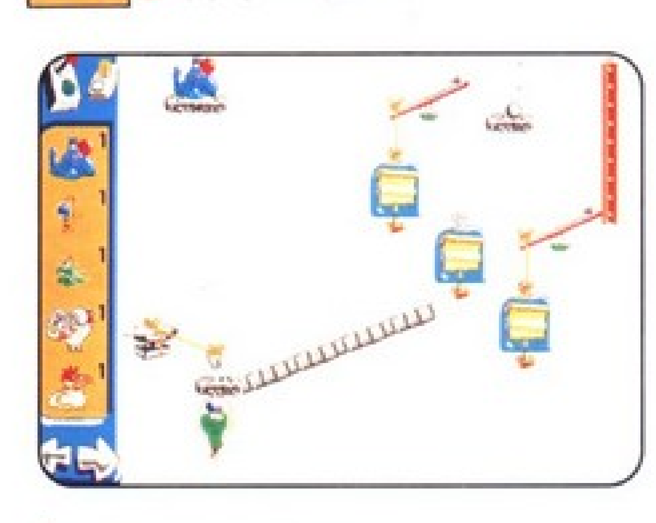


場景編號▶ 71

等級▶ 難

劇情內容▶ AL 發現了一組秘密訊息，但要如何取得隱藏起來的訊息呢？

提示●利用毛團。

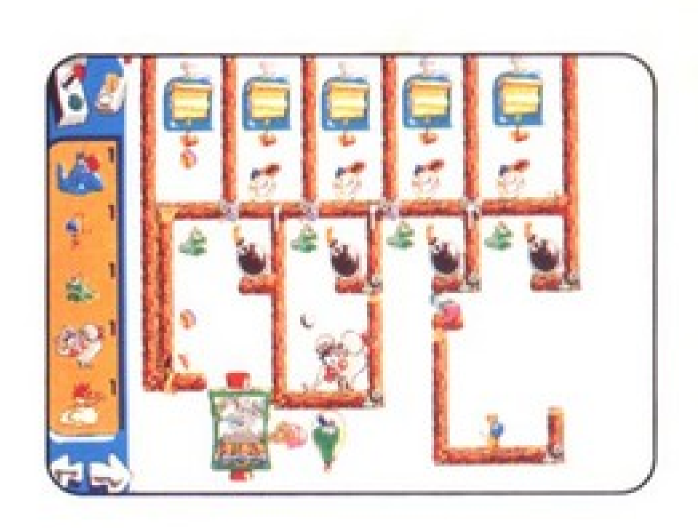


場景編號▶ 72

等級▶ 難

劇情內容▶ Sid 也同時發現了一組訊息，您能幫他解開訊息嗎？

提示●利用鮑比球來打開看板

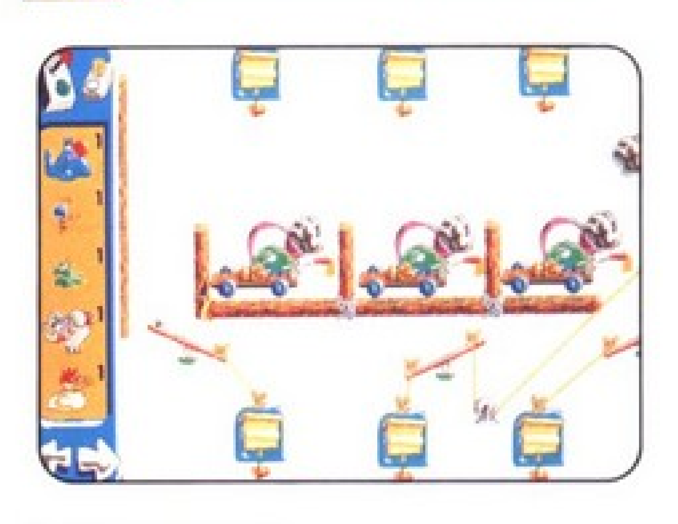


場景編號▶ 73

等級▶ 難

劇情內容▶第三組訊息也出現了，它是寫些什麼呢？

提示●利用彈射機打開看板。



場景編號▶ 74

等級▶ 難

劇情內容▶ Sid 和 AL 決定暫時聯手出擊解開這一組訊息，他們能成功嗎？

提示● Sid 利用氣球， AL 利用蹺蹺板。



場景編號▶ 75

等級▶ 難

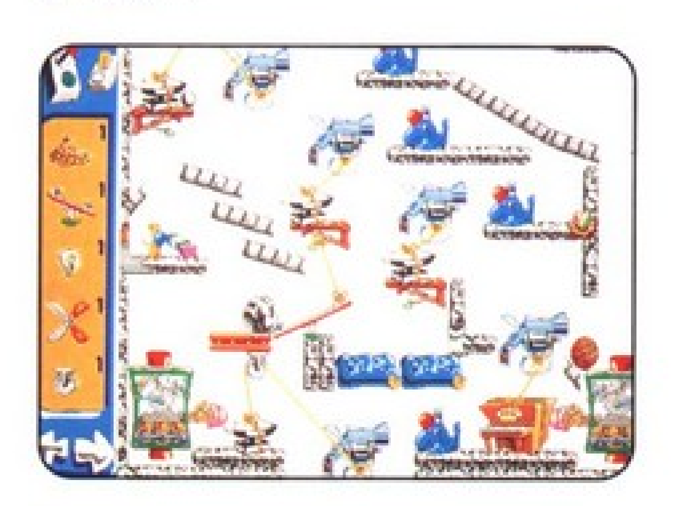
劇情內容▶ Sid 找到最後一組訊息了，快幫幫 Sid 打開所有的看板吧！

提示● 善用蹺蹺板。



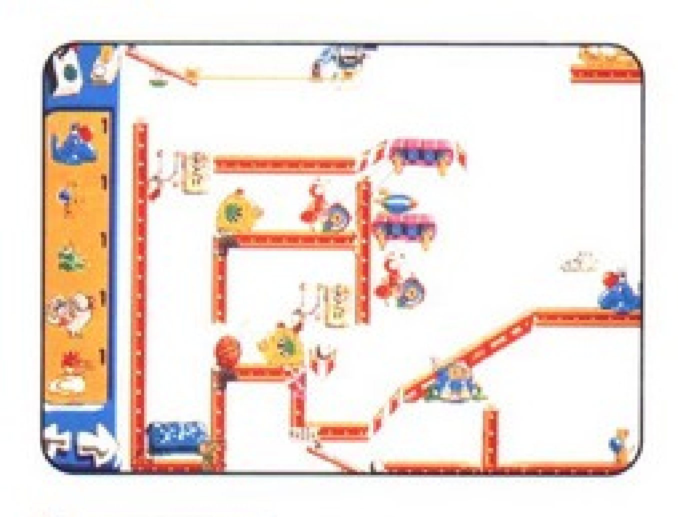
場景編號▶ 76
等級▶ 非常難
劇情內容▶ Sid 要如何才能把 AL 和他的同夥們送上天堂呢？

提示● 要確定 AL 的靈魂出現才可以！



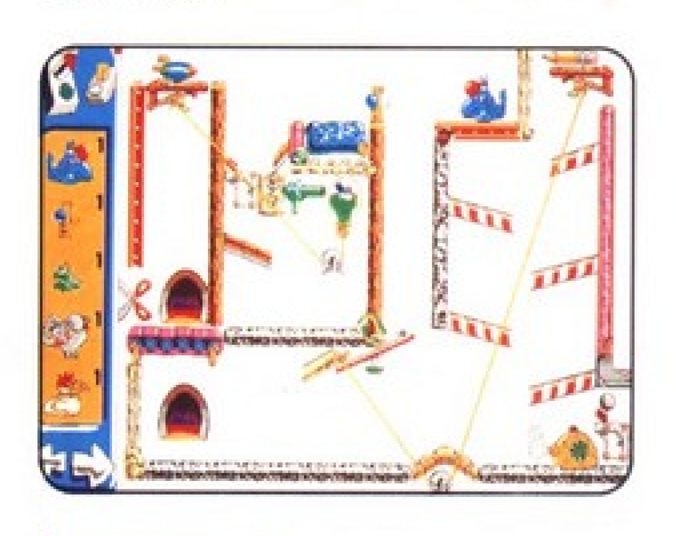
場景編號▶ 77
等級▶ 非常難
劇情內容▶ AL 決定捉住 Sid 報仇，不過他要如何才能捉住在下方的 Sid 呢？

提示● 利用 AL 和毛團。



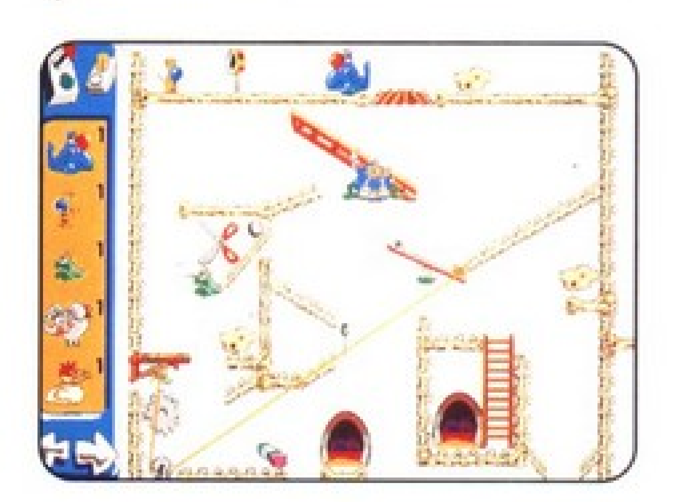
場景編號▶ 78
等級▶ 非常難
劇情內容▶ Sid 又找到他的攻擊利器 -- 鉛筆了，但要怎樣拿到筆好對付 AL 呢？

提示● 利用 AL 來觸動鉛筆下方的開關。



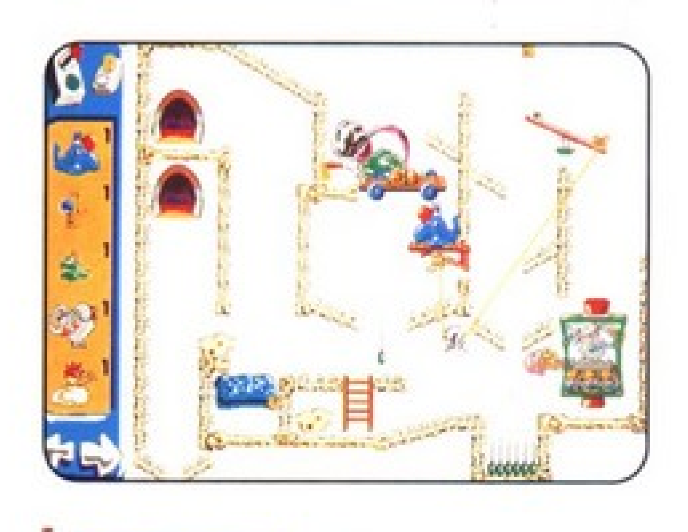
場景編號▶ 79
等級▶ 非常難
劇情內容▶ Sid 要如何才能順利的由右下方的出口逃出 AL 設下來捉他的迷宮呢？

提示● 利用 AL 啓動電動斜坡。



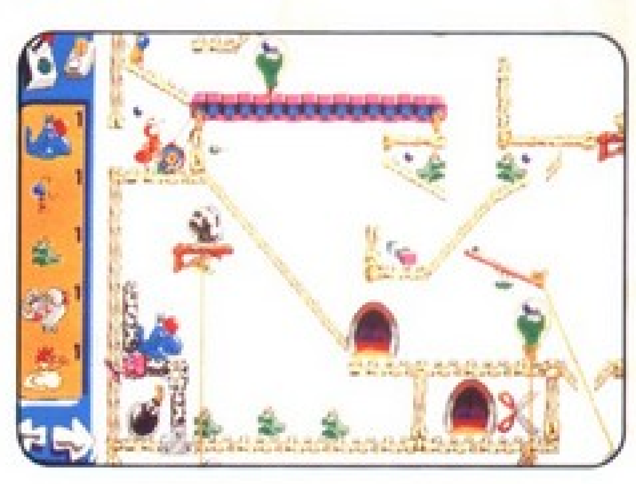
場景編號▶ 80
等級▶ 非常難
劇情內容▶ 糟了，Sid 又中 AL 的計了，他如何才能由左下方的出口脫逃呢？

提示● 利用 AL 來觸發彈射機。



場景編號▶ 81
等級▶ 非常難
劇情內容▶ Sid 反擊了，您能幫他們解決 AL 後再由右下方的出口順利脫逃嗎？

提示● 利用彼克龍點燃 AL 下面的炸彈。



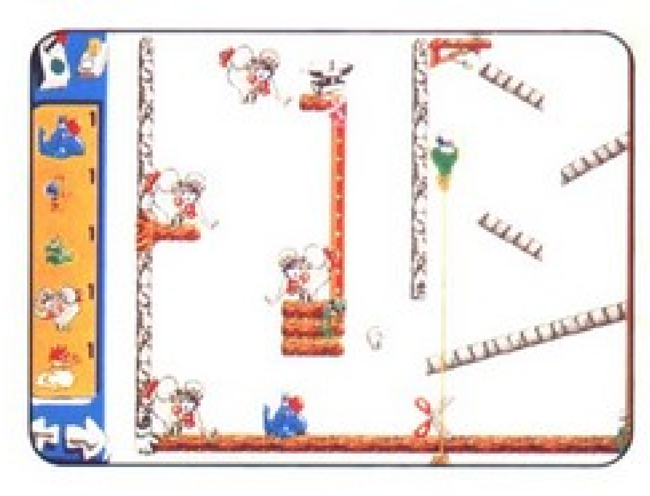
場景編號▶ 82
等級▶ 非常難
劇情內容▶ 娛樂時間！請觀賞槍法表演。

提示● 利用氣球打開 Sid 下方的活門開關。



場景編號▶ 83
等級▶ 非常難
劇情內容▶ AL 老是喜歡欺負 Sid，於是優妮家姊妹們決定給 AL 一點點教訓。

提示● 利用優妮象把上方的鐵砧丟下。



場景編號▶ 84
等級▶ 非常難
劇情內容▶ 喂！喂！ AL 怎麼演戲演到一半睡著了！來人啊！用鋼琴把他砸醒！

提示●利用傻妮象和彼克龍！

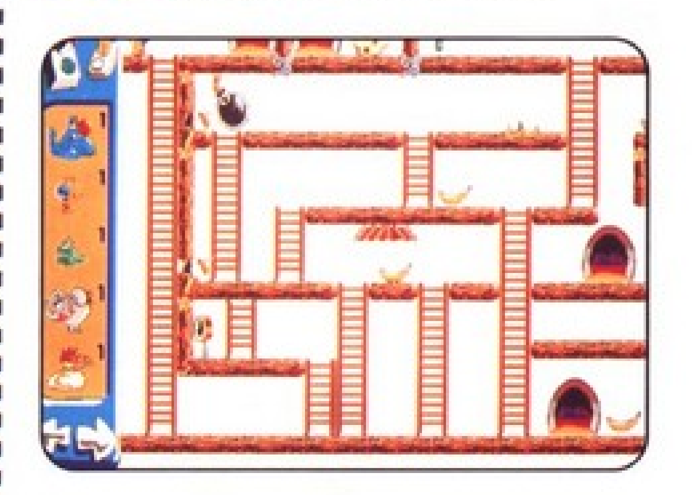


場景編號▶85

等級▶非常難

劇情內容▶Sid 竟然忽然忘記藏機密文件的地點了，您能幫他取得在起士中的文件嗎？

提示●利用香蕉和香蕉皮。



場景編號▶86

等級▶非常難

劇情內容▶如何才能使 Sid 通過複雜的通道取得起士呢？別忘了順道送 AL〝一小件〞禮物哦！

提示●用香蕉來誘導 Sid 走正確的路。



場景編號▶87

等級▶非常難

劇情內容▶喂！喂！喂！AL 怎麼又開始打盹了！來人啊！快把他弄醒！

提示●利用彼克龍和茶壺來叫醒 AL 。

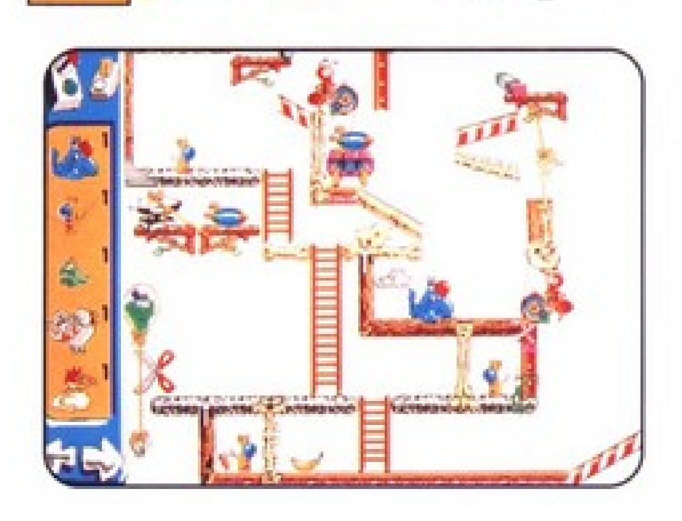


場景編號▶88

等級▶非常難

劇情內容▶哇！Sid 和夥伴們大舉進攻 AL 的基地，您能幫 AL 逮住所有的老鼠嗎？

提示●毛團和 AL 的關連。

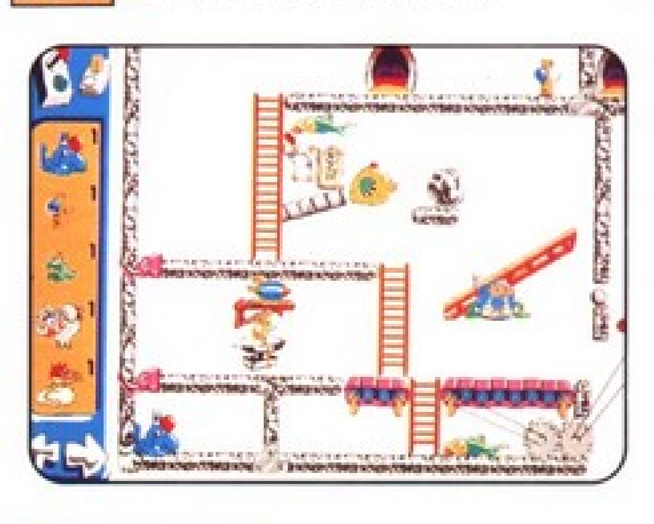


場景編號▶89

等級▶非常難

劇情內容▶AL 被關入了可怕的地下城中，AL 這次能逃得出來嗎？

提示●利用炸彈來開路。

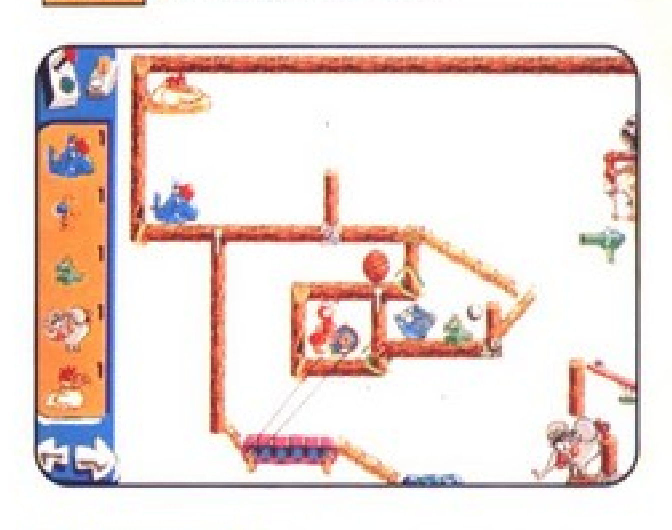


場景編號▶90

等級▶非常難

劇情內容▶現在有一份由本部送來的機密文件放在毛線球中，但是在運送的途中出了差錯，您能趕緊補救嗎？

提示●利用吹風機。

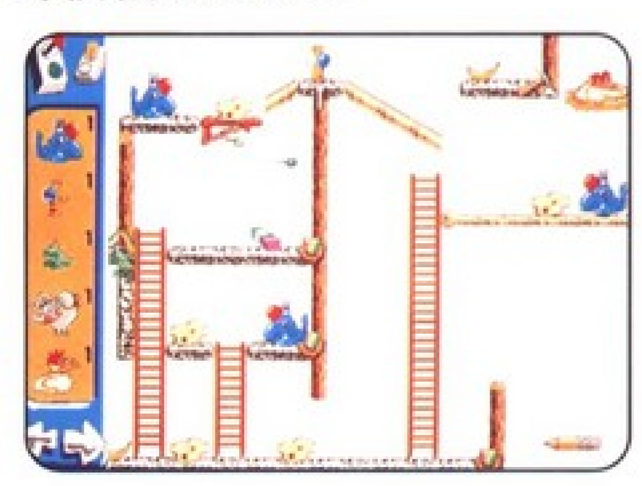


場景編號▶91

等級▶非常難

劇情內容▶不好了！Sid 的文件散落了一地，而 AL 和他的同夥已經在散落的文件邊虎視眈眈的等著 Sid，要如何使 Sid 收回所有文件又躲過 AL 的魔掌呢？

提示●使 AL 在 Sid 拿起士的時候做別的動作。

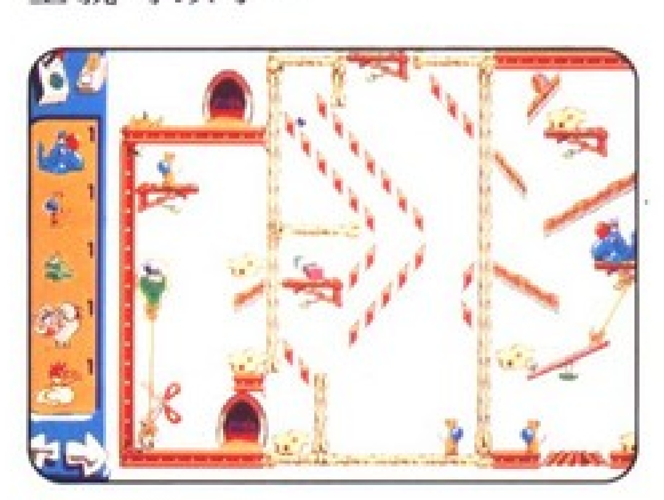


場景編號▶92

等級▶非常難

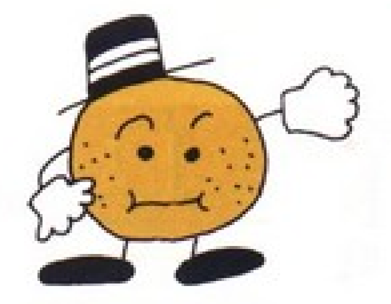
劇情內容▶糟了！Sid 和夥伴們中計了，您能幫他們全部脫出嗎？

提示●使三隻老鼠都離開螢幕上就可以了。



場景編號▶93

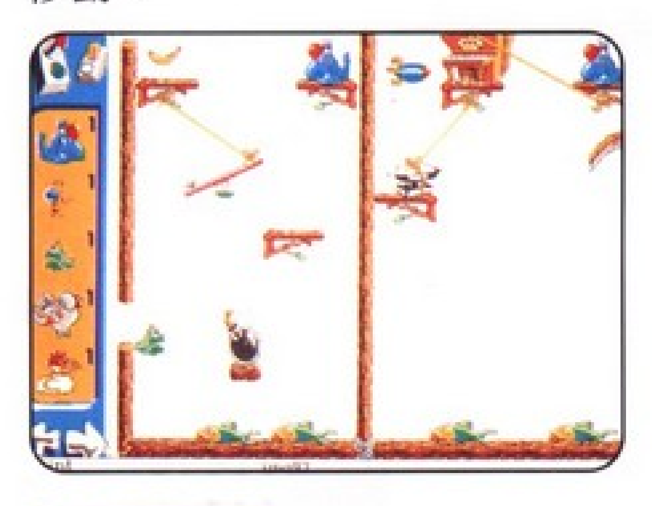
等級▶非常難





劇情內容▶ AL 和他的同夥準備享用一頓大餐了，但似乎還需要背後的那〝一點點〞推力。

提示● 利用香蕉和鐵砧使 AL 移動。



場景編號▶ 94

等級▶ 非常難

劇情內容▶一堆氣球在 AL 的眼前飄來飄去， AL 覺得礙眼極了，要如何把這些氣球〝處理〞掉妮？

提示● 彼克龍是個不錯的開端哦！

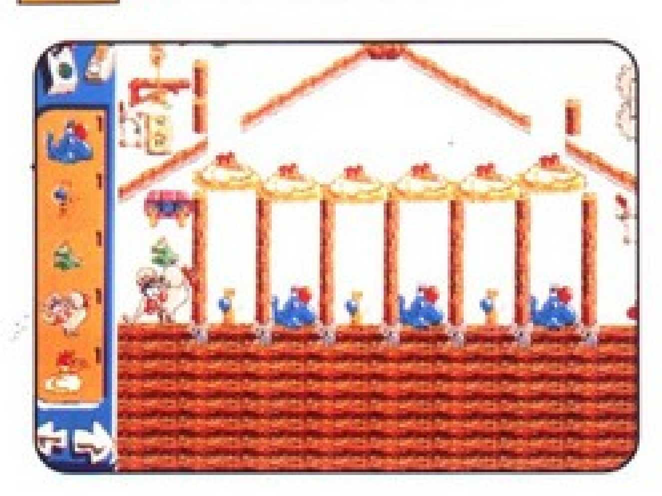


場景編號▶ 95

等級▶ 非常難

劇情內容▶咦！這一下怎麼又變成了鬧劇時間了，算了，那就在 Sid 和 AL 的頭上砸雞蛋出氣好了！

提示● 利用現有場景。



場景編號▶ 96

等級▶ 非常難

劇情內容▶天啊！ AL 陷入了佈滿針的房子中了，該如何安全的逃出呢？

提示● 利用泡泡糖來脫逃。



場景編號▶ 97

等級▶ 非常難

劇情內容▶咦！ Sid 坐著的是傳說中的飛毯嗎？看來頗不順眼的，把 Sid 炸下來好了！

提示● 利用毛團。

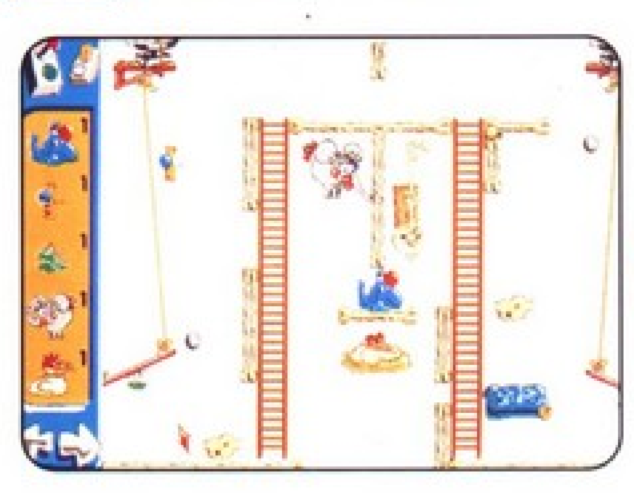


場景編號▶ 98

等級▶ 非常難

劇情內容▶ Sid 的早餐 -- 香蕉遠在另一端，您能幫他度過中間的阻礙取得嗎？

提示● 利用上方的鐵砧。



場景編號▶ 99

等級▶ 非常難

劇情內容▶ Sid 和 AL 同時受困了，不過只要讓他們拿到泡泡糖，或許能幫他們脫困哦！

提示● 利用鋼琴和鐵砧。

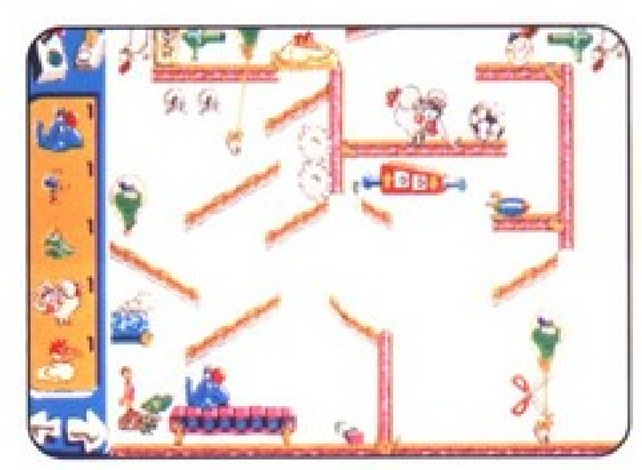


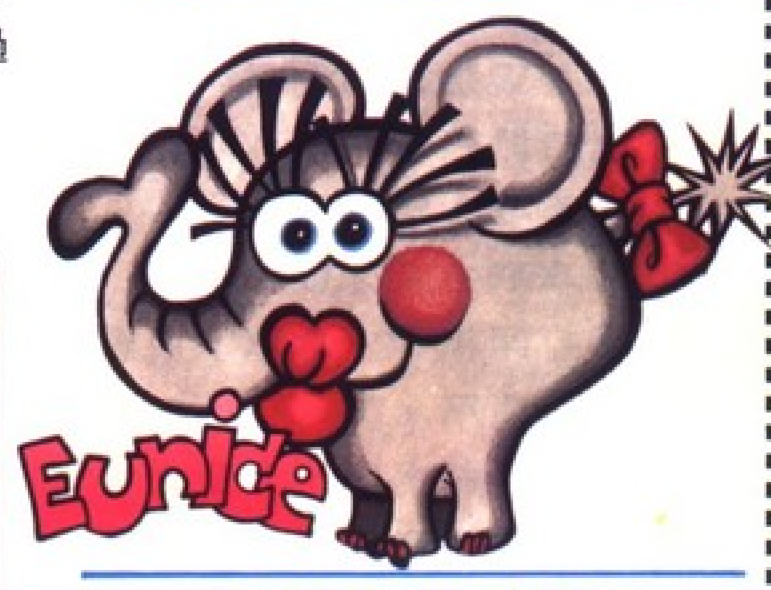
場景編號▶ 100

等級▶ 非常難

劇情內容▶終於進入最終大結局了。抱歉！ AL 先生，根據電影法則大壞蛋最後總是該得到教訓，所以……

提示● 在 AL 的頭上丟一個砲彈吧！





/GEMINI



救世聖主
完全攻略【下】



/L.Y.C.

淹水洞窟（第十六層）
Flooded Caverns (Level 16)

①摧毀這裡的地雷。

②打開箱子並拿取水砲。

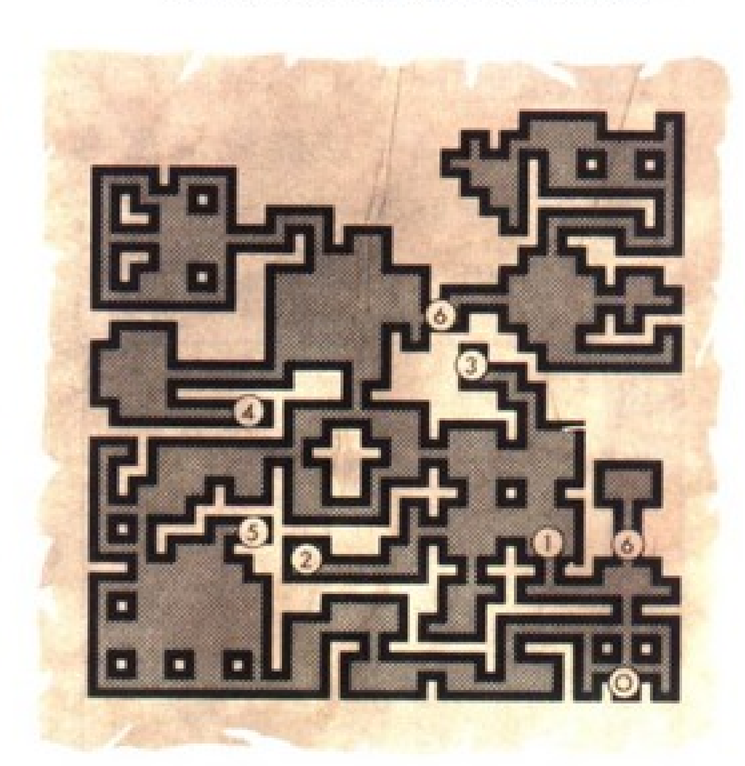
③拿取大門鑰匙。

④拿取力量之戟。

⑤打開箱子。拿取水用護甲及力量藥劑。

・記得將水砲、力量之戟及水用護甲放在魚人的物品欄內。

⑥用大門鑰匙打開大門。



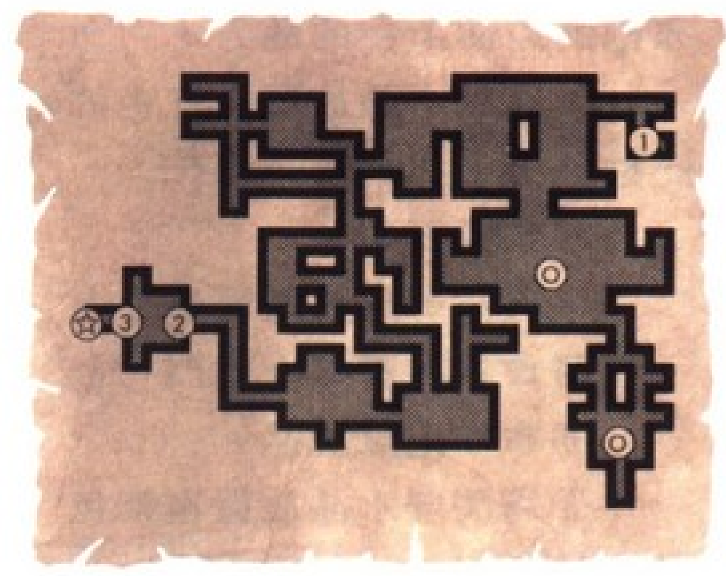
接著變成魚人，潛入水中直到海王迷宮。

・趁這個機會回復你的生命力及法力。

海王迷宮（第十七層）
Sea King's Labyrinth (Level 17)

①打開箱子並拿取閃電杖及醫療藥水。

②從通道入口處用水砲射擊海王（ SEA KING ）。在這

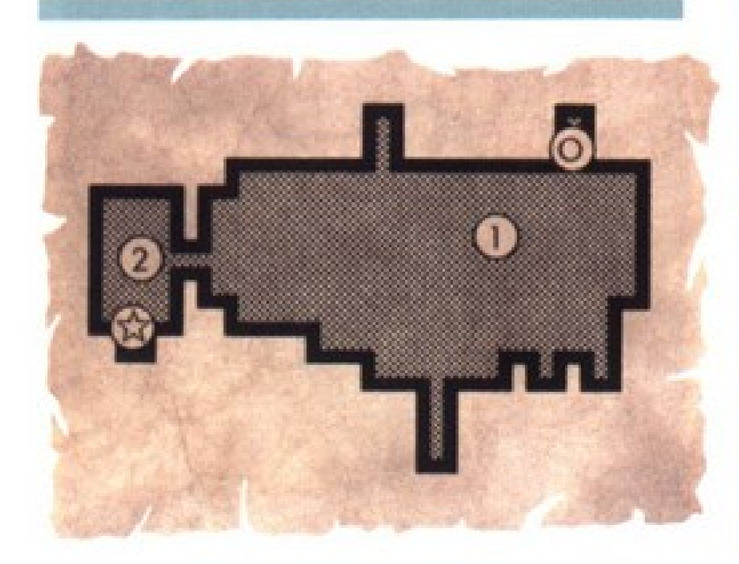


之前你最好先清除掉這個區域內的所有敵人。

③取得水之石板（ Water Tablet ）。

☆傳送點（可以將你傳送到龍人水源）

龍人水源（第十八層）
Ssair Wellspring (Level 18)



①在酸河內使用水之石板。

・當你在酸河內使用石板之後，龍人就不會逼近攻擊你。

②用游標選定方石塔柱，就可以獲得變成龍人的力量。

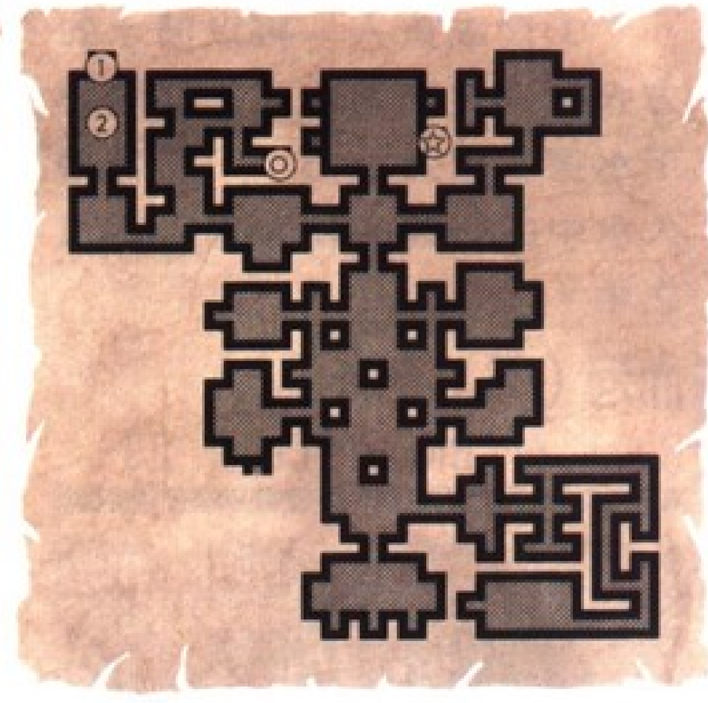
☆傳送點（可以將你傳回到黑暗神的神殿）

黑暗神的神殿第四部份（第七層）
Temple of Dark God Part Four (Level 7)

①拿取侏儒號角。

②摧毀冰繩以打開秘門。

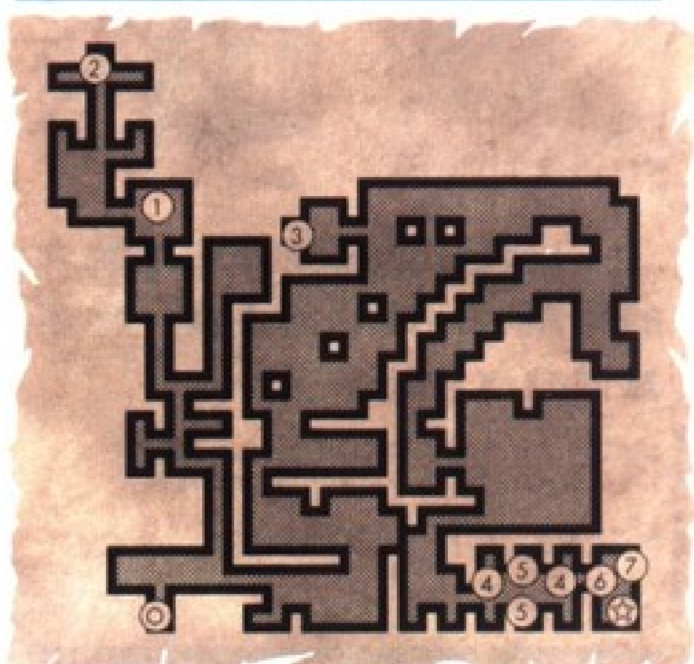
☆傳送點（可以將你傳送



到爛泥礦坑）

・用龍人的火焰或龍之號角，會比較容易毀掉冰繩。

爛泥礦坑（第二十層）
Mud Mines (Level 20)



①摧毀災難之鐵鍊（使用龍人的爪會比較容易些）。之後秘門便會打開。

②拿取方石塔柱頂。

・當你要拿取方石塔柱頂時，記得使用侏儒的隔空抓取法術，以避免遭到火球陷阱所擊傷。

③拿取魔法水池附近的閃電杖。若站在魔法水池上可以恢復法力。

④拿取巨石（ Boulders ）。

⑤將石板放在壓板上。當岩漿流進房間之後，它會將寒冰溶解掉，並落出鐵鍊。

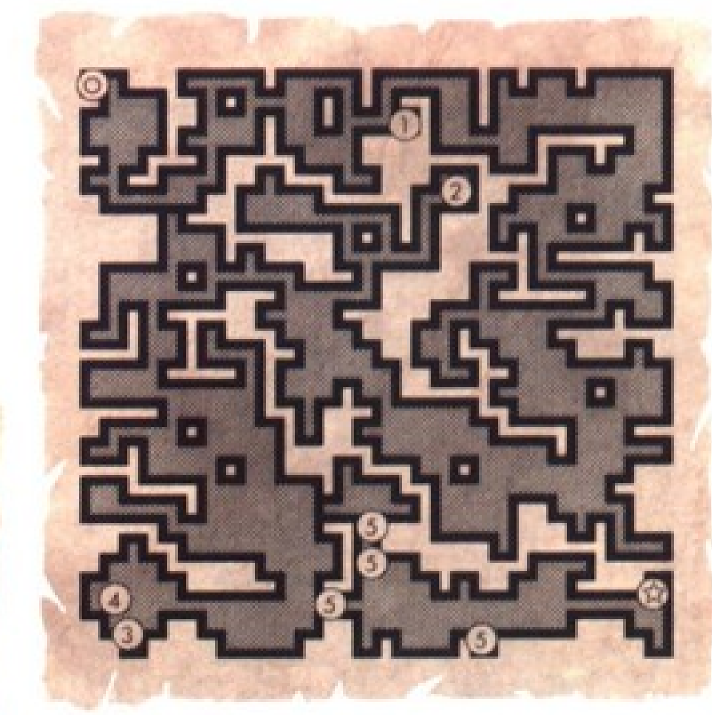
⑥拉下鐵鍊。

⑦拿取法力藥劑及醫療藥劑。

☆傳送點（可以將你傳送到熔岩隧道）

・在爛泥礦坑及熔岩隧道時，最好變成龍人，再拿著力量之戟以利作戰。

熔岩隧道（第二十一層）
Lava Tunnels (Level 21)



・這裏是相當危險的區域 -- 隨時注意生命力及法力，別讓它們降得太低。

①使用侏儒的召喚蜂群術，來餵石蛙頭。這時北方牆壁上的門便會打開。

②拿取沙漏。

③將沙漏放置在沙漏槽中。這時會讓方石塔柱停止旋轉。

④將方石塔柱頂放在方石塔柱上。

⑤在這個地方變成石巨人，接著用拳擊打穿鵝卵石牆。在通道的盡頭有魔法水池、力之拐杖及魔力聖杯。

☆傳送點（可以將你傳回到黑暗神的神殿）

・在熔岩隧道中，冰杖及暴風雪杖都是極爲有用的。

・在可以破壞的牆壁之後

，通常會隱藏某些有用的物品。這些可以破壞的牆，看起來跟一般的牆壁一樣，但是前者所用的石頭要小了些，可以依此辨認出。

・將冰置於熔岩上，會產生一塊可以行走的平板，但是時效甚短。

黑暗神的神殿第五部份（第七層）
Temple of Dark God Part Five（Level 7）



☆傳送點（可以將你傳送到瘋狂迷宮）

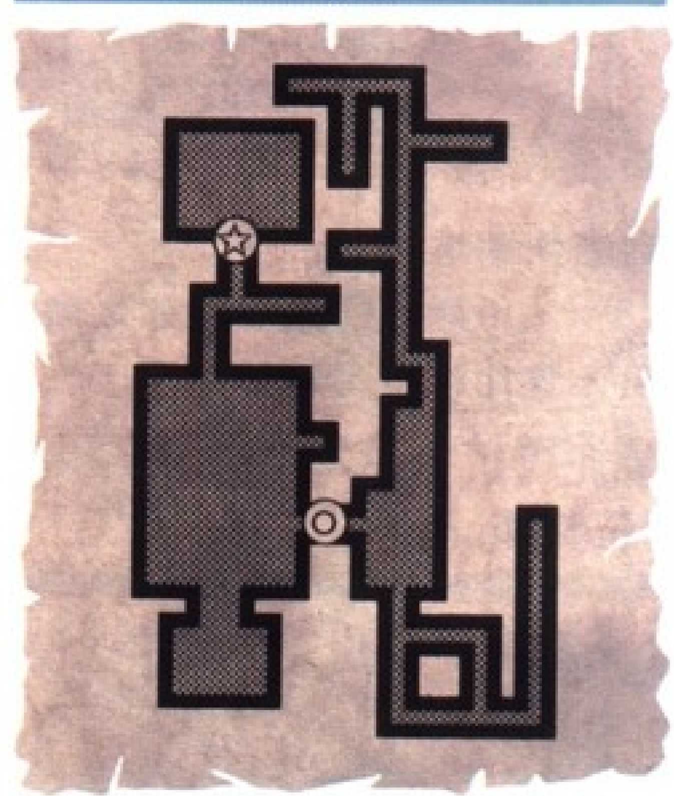
瘋狂迷宮（第二十二層）
Mazes of Madness（Level 22）



○從黑暗神的神殿傳送過來的入口。

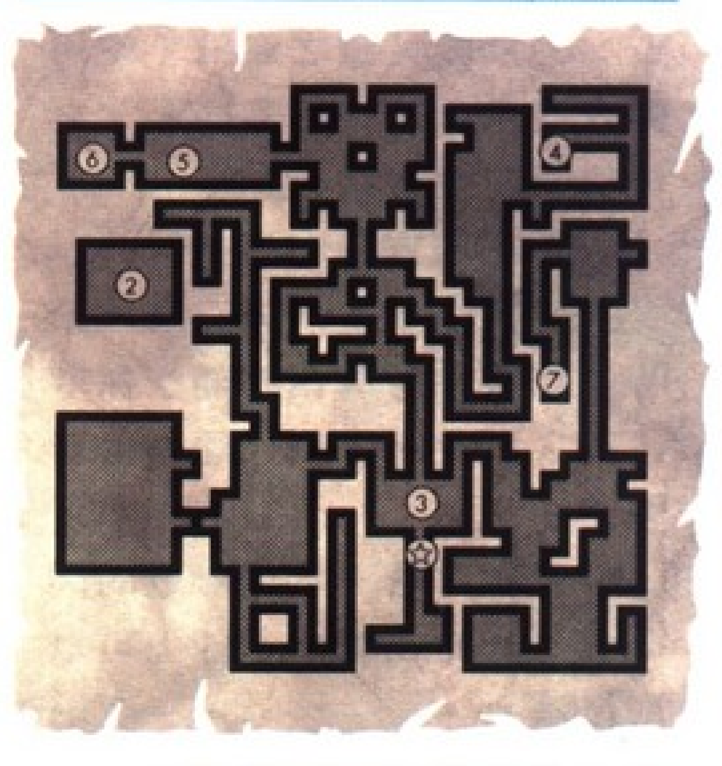
①變成魚人，再以潛水的方式越過在兩個地區之間的地下水道（直達北方）。當你潛入水中的時候，便會進入血河之中。

血河（第二十三層）
River of Blood（Level 23）



以最快的速度游到標註☆的地點。浮出水面之後，你便算回到瘋狂迷宮之中。

瘋狂迷宮（第二十二層）
Mazes of Madness（Level 22）



・變成石巨人的形態，能較容易在這個區域內生存。

②摧毀心臟。當你擊毀心臟時，可以拾到掉落的血水晶。隨後快速游離此地，回到你來到此地前所在的地方。

③將血水晶放置在紅色的小柱子上。

④拿取石劍。

⑤將石劍放在石雕像手上。這時會打開牆壁上的門。

⑥拿取閃爍水晶。

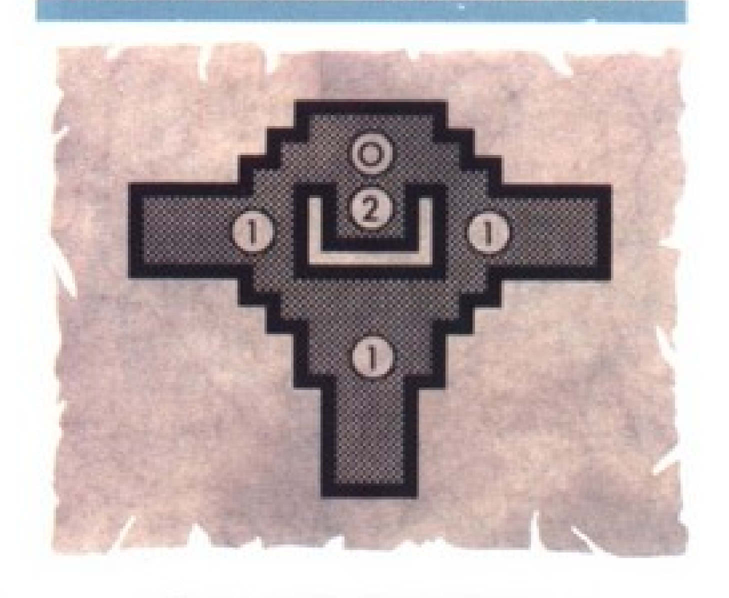
③將閃爍水晶放置在紫色的小柱子上。

⑦摧毀Bone Freeze。隨後再拿取毒水晶。

③將毒水晶放置在藍色的小柱子上。

☆傳送點（可以將你傳送到 Veste 的巢穴）

Veste之巢穴（第二十四層）
Veste's Lair（Level 24）



①當心別觸動陷阱。

②殺掉 Veste 及牠所有的變形。

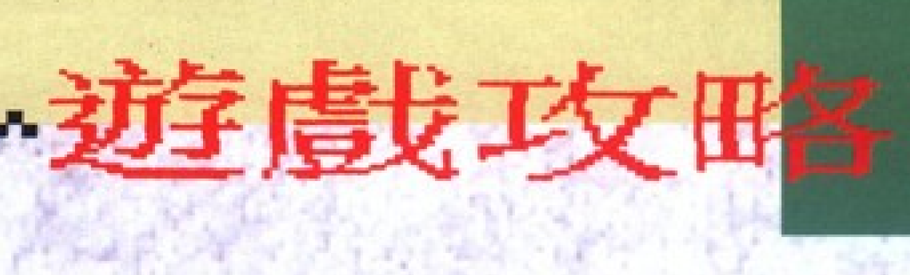
・在最後一戰中，石巨人是最適合的人選。

・在對付Veste 時，記得先讓生命力及法力全滿。好好地利用魔力聖杯。

・使用石巨人的拳擊來對付牧師、狼人首領、綠色龍人及海王的變形。

・使用石巨人的地震術，或是裝備力量之戟，以對付Zardaz Guard 野豬王。

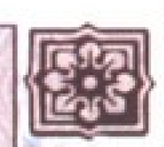
・使用魔力權杖、石巨人的地震術及其拳擊，都可以用來擊倒 Veste 。



倚天屠龍記

話說無忌來到武當山上先是中了鹿杖客（玄冥二老之一）的一記玄冥神掌，接著又是武林中一些個自視爲名門正派的大小幫派藉著爲張三丰百歲壽誕拜壽爲名，齊聚武當山上逼問其父母（張翠山夫婦）義父金毛獅王謝遜的下落，張翠山夫婦執於義字不可賣，復又愧於手腳雙殘的俞岱巖（武當七俠之一），遂在武當大殿前雙作黃泉夫妻，這一幕六大派逼死父母的鏡頭看在無忌眼裏當眞是又悲又憤，更是在他幼小的心靈裏刻下了不可抹滅的印記……

七俠餘五義　可憐張無忌



這一天無忌在武當山上四處遊走，卻始終想不透爲什麼六大派要逼死父母，於是見到人便要問起，六位師叔也不厭其煩地告訴他一些往事，無忌終於懂了那麼一點，卻在恍惚之間來到大殿中，只見太師父一臉的焦急，原來張三丰爲了這個小徒孫身上玄冥神掌的寒毒憂心不已，只道當初未能學全先師覺遠大師的九陽神功，否則當下即可解去這玄冥神掌的寒毒，說罷便即帶著無忌上少林寺！

三丰上少林　為求九陽經



只見嵩山少林寺幾個斗大的字體盤在牆頭，兩人已經來到百年武林領袖之地 -- 少林寺，唯寺中僧人認張三丰乃少林叛徒，若欲進少林必先斬其雙手雙足，並一口回絕張三丰要求，這一切看在無忌眼裏眞是刻骨銘心，太師父年逾古稀卻要代他受這種鳥氣，於是便求太

《初遇芷若埋情愫》



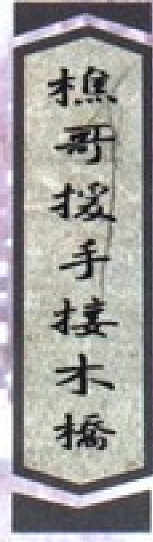
《尋訪仙谷求神醫》

師父帶他離開，不意卻在回程中遇上影響無忌一生的兩個人 -- 常遇春和周芷若，相詢之下得知原來常遇春身受重傷欲往蝴蝶谷求醫，蝶谷醫仙素負盛名武林皆知，於是張三丰便讓無忌隨常遇春往蝴蝶谷，也接受其託付帶著芷若回武當。

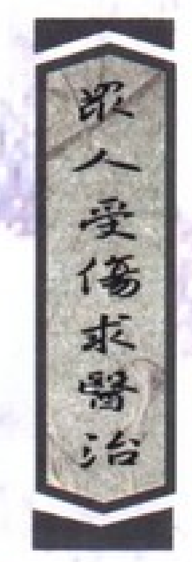
世外桃源蝴蝶谷 無忌不悔紀曉芙
日月神教谷中藏 醫毒二仙送命處

無忌同常遇春來到蝴蝶谷外卻不知如何進入谷中，於是便在茶棚稍作休息順便打聽往蝴蝶谷的路，不料那小二卻說得煞是迷糊，幸得常遇春看出小二的心思，塞了幾兩銀子與他，當即得知隨蝴蝶（➤註1）而行便可入谷，出得棚外往前行果眞見得百花齊放蝶兒翩舞，兩人循花間小道不花一會功夫便進了蝴蝶谷，谷中景色怡然天成，眞桃源仙境也，正在神往之際卻見橫水之橋已斷，這可怎麼才好？忽地想起那野店裏不是有個樵夫嗎？當下兩人急忙回轉茶棚，只見那人卻已醉倒，兩人只得喝將起來，無忌沒喝過酒，只聽店家說嗆逢嚐了兩口，頭上便冒了金星只得要些茶水醒酒，店家告知棚外井水可用，便取了井水醒酒，無忌心生一計，不若將這井水拿來試它一試，於是便取了一桶醒酒水往那樵夫頭上一倒，但見那人悠悠醒轉卻又睡著了，便只得再潑上一次，那人醒來後破口大罵，想求他辦事自然是不成的，心下一轉酒蟲用酒當然是最好不過了，於是便招呼了瓶燒刀子請他喝上兩杯，樵夫應允修橋



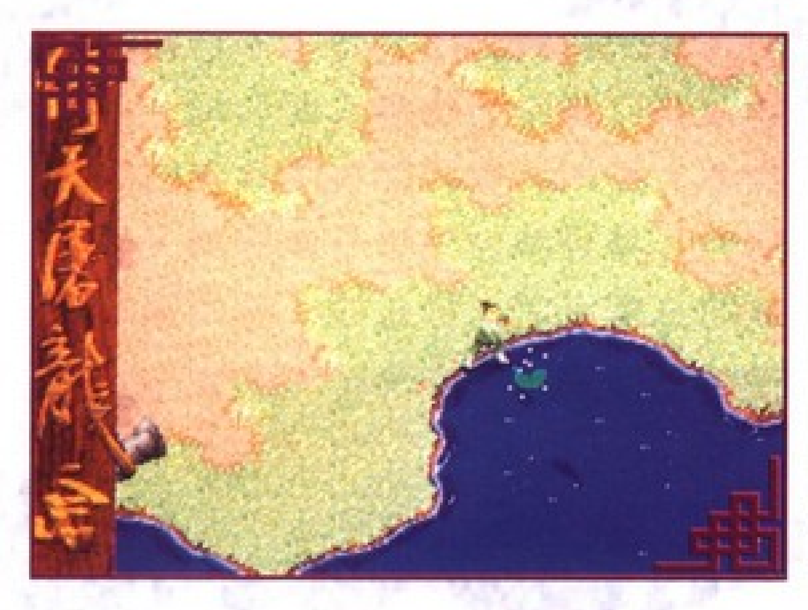

樵哥援手接木橋

先行離去，兩人隨後跟上，不一會兒功夫橋便修好了。兩人往茅屋行去，進得屋中向胡青牛說明來意，胡青牛卻以無忌非明教中人不願醫治，常遇春言明自己之命不値幾文，但無忌爲武當張五俠之後，求胡青牛救無忌，討價還價的結果胡青牛連常遇春也不醫了，兩人只好悻悻然離去，不料常遇春才出大門就因掌傷復發倒地不起（➤註2），無忌只好賴著頭皮再去求胡青牛，醫仙給了無忌一把鑰匙要他自個兒看書醫人，無忌拿著鑰匙進了後廂，拿起桌上的一本醫書，果然這子午針灸經中詳載著截心掌的治法，於是便要小維依方熬藥，胡亂下個處方竟也把常遇春從鬼門關給拉了回來，只可惜原本可活八十幾歲的常兄被無忌這麼一醫，祇剩得三十好幾可活，常遇春倒也是條漢子，只道大丈夫所應爲者三十可以，若終日碌碌縱得百歲又便如何？說罷便辭二人而去。此後一年之間胡青牛殫竭思慮卻只能減輕無忌身上的寒毒始終無法根治……


眾人受傷求醫治



一天谷裏頭來了4、5個陌生人，分別是崆峒的簡捷、崑崙的薛公遠、詹春、峨嵋的紀曉芙和楊不悔，幾人手裏握著金花，說是金花的主人指引他們到此求醫，問明各人病情後去找胡先生，無奈胡青牛依然不肯醫治，無忌只得推說若有明教中人中得此毒該當如何？胡青牛臥榻傳醫，只道「水蛭遇蜜、化而爲水」，這可難不倒無忌，於是便興沖沖地到櫃中取了驅蟲膏（➤註3）到野外的蜂巢下，將驅蟲膏塗在手上，好生容易地將蜂巢拿下，將蜂巢交予小維取出蜂蜜，果然藥到病除，詹春隨即起身道謝，其它幾人見得胡青牛既不肯爲其解毒療傷，又見這少年醫術了得，紛紛跪地求醫，無忌推稱這都是胡青牛的功勞，又說願盡力而爲，紀曉芙的腹痛經胡青牛的指示得生吃活魚，這下子可麻煩了，魚兒游來游去地可偏就是不跳到無忌的小手上，弄得衣裳都濺溼了還是撈不到魚，「怎麼辦呢？」晃呀晃地來到茶棚下卻看見一魚叉，不料魚叉的主人不知要何時才來，只得先行借用了，無忌拿起吊在棚外的繩子做成個套索，「咻」的一聲就把魚叉弄到手了，無忌滿心歡喜地跑回谷中，挑了隻又肥又


仙谷活魚可當藥

大的魚兒給紀姑姑當藥引，紀曉芙差點沒噎死，不過總是不再肚疼了，其餘二人連忙央求無忌爲其治療，可是兩人病情非無忌能力所及，只得再向醫仙請教，胡先生要無忌去殺幾個韃子兵才願意傳教，並示意無忌去向那二人學些功夫，二人礙於生命之故，心不甘情不願地演練了幾招，還好無忌悟性不差，當下便記得了。

出得谷外只聽掌櫃、小二提起元兵之事衆人莫不咬牙切齒，無忌心想這韃子這般可惡便是多死幾個也不足惜，又得知有兩個外地來的抗元義士正在南邊的涼亭裏歇著，心想若能多兩個人幫忙也是好的，於是便往涼亭尋去，果見亭下兩名彪形大漢，無忌趨身向前與二人寒暄了幾句，得知二人名號爲徐達與朱元璋，三人方才聊得起勁忽聞林中有求救之聲，三人隨即起身往林內尋去，只見一群元兵仗武欺人，還說要殺盡天下五大


爲救簡薛殺元兵

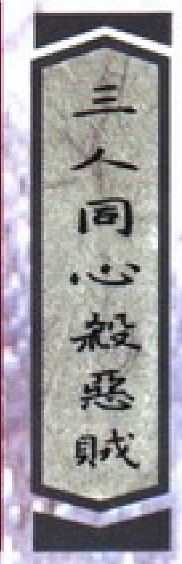
姓---張、王、劉、李、趙，三人氣憤不過便與韃子幹了一架，打倒元兵之後徐、朱二人有事先行離去，行前交代若有事可至涼亭相尋，無忌點了點頭，又從元兵身上取了幾包金創藥療傷，遂回谷中向胡先生覆命。胡先生要無忌找小維拿藥，「雖然胡先生口裡說不願醫治不過動作倒是蠻快的」，從小維手上接過了解藥便即取給簡、薛二人服用，湯藥下肚病色全無，幾人毒傷痊癒略作休息後便要離去，衆人都向無忌稱謝，無忌只以非己之力不敢居功，於是回轉廬中欲向先生報告這個好消息，誰知先生與另一位婦人卻倒在地上，相詢之下方才知道爲何金花婆婆記恨尋仇、醫毒二仙互較長短、崆峒掌門鮮于通恩將仇報以及胡先生爲何不願醫治非明教中人的往事，先生感於夫妻情意欲黃泉同行竟服下毒藥，難姑要無忌


夫妻情深死同穴

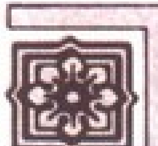
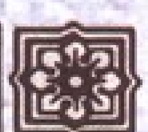
取來牛黃血竭丹，兩人服用後並無大礙，爲避金花婆婆便要先行離去，臨行之前交與無忌畢生所研的毒經，同時要無忌好好照顧自己。兩人才走一會金花婆婆便來到廬前，金花不見醫毒二仙又見眼前這娃兒可愛得緊便要殷離將無忌帶走，無忌不肯，好容易在殷離臂上咬了一口才掙脫開來，忽然有人在廬外大喊「紀曉芙妳這個叛徒給我滾出來」，金花聽得是滅絕師太，便帶著殷離出去會那老尼，無忌擔心紀姑姑安危，戍地來到馬廏卻還是遲了一步，原來滅絕要紀曉芙假意與楊逍修好，並趁機將他殺掉，紀曉芙不願傷害楊逍而被滅絕打成重傷，紀曉芙心知自己回天乏術，臨終前囑託無忌找回不悔，帶她去崑崙山坐忘峰尋她爹爹，並交給無忌明教的鐵燄令作爲信物，紀曉芙嚥下了最後一口氣便走了，無忌身負重託，葬了紀姑姑後便要去找不悔，於是找來徐、朱二人幫忙，印象中不悔曾提及後山和小維之事，幾人於是便到廚房找小維，房中卻不見半條人影，這下沒有半點線索眞是不知如何是好，無意間


藥壺床下藏玄機

卻發現了小維床下有個金光閃閃的東西，原來是支鑰匙，無忌心想也許到後山可以尋到些蛛絲馬跡也說不定，三人循著泥地上紛亂的足跡來到了後山，不料腳印見到了水邊就沒了，「不會穿過瀑布去吧？」三人便在附近尋著有沒有什麼機關，徐達發現池旁那棵枯樹有個像鑰匙孔大小的孔，只見無忌好奇地將那把鑰匙插進孔中， BINGO ！！隆隆聲響，瀑布登時開了一個五尺高兩尺寬的入口，幾人踏著從池底浮起的石板一股腦兒地鑽了進去。



「大概連胡先生也沒料到谷中還有這麼個地方吧？」可沒讓無忌有多點時間細想，當面就走過來幾個惡漢，說是擅闖日月教之地便大打出手，無忌手底下也沒閒著，在洞裡頭走了一遭也痛扁了幾個傢伙，從嘍囉身上搜出了那扇畫有日月圖騰的大門鑰匙，不料門內竟是簡、薛二人，無忌向二人追問不悔之事，兩人竟不念昔日救命之恩亮出兵器，三人只得拳腳下見眞章，一陣刀光劍影後多了兩具屍體，取得了牢房鑰匙，不悔見到無忌便大哭起來，徐、朱二人見已無他二人之事先行離去（不願破壞兩人……），不悔要無忌帶她去找媽媽，無忌只好編說「媽媽上了天，要無忌哥哥帶不悔到崑崙山，屆時媽媽便會從天上下來與不悔相見的」，不悔信無忌得緊便不再哭鬧，無忌一抬頭卻見醫毒二仙死在角落，不由得一陣唏噓，當下便埋了二人，帶著不悔往崑崙山行去，才到了茶棚想歇會卻見到崑崙派的詹春姑娘，無忌便與詹春說了蝴蝶谷中發生的事，並求詹春帶他們一道上崑崙，於是詹春便帶著兩人一同回到崑崙……

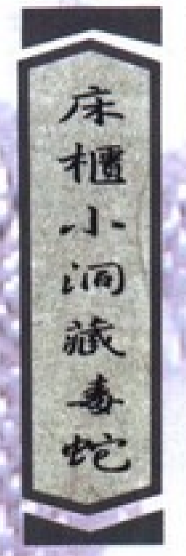
 崑崙三聖坳 金銀血蛇藏 

三人一行走走停停，大約花了一年的時間才從中原來到西域的崑崙山，只見山巒迭起林木蔥鬱、白雲迷霧終日遶繞，彷彿人間仙境，比上蝴蝶谷更勝許多，不知不覺間卻失了詹春的蹤影，無忌好不緊張，見到眼前似乎有座牌樓，原來二人已到崑崙的三聖坳了，於是報了詹姑娘的名號





便帶著不悔往大廳尋詹春去。進了大廳先向崑崙掌門請安，不料何太沖不安好心，強行軟禁不悔，要脅無忌爲其愛妾五姑治病，無忌只得到東北邊的廂房探視五姑，進得房中只聞陣陣花香撲鼻而來，無忌當下爲五姑診脈，中的竟是金銀血蛇之毒，可是這蛇從何處來呢？推開了床旁的櫥櫃



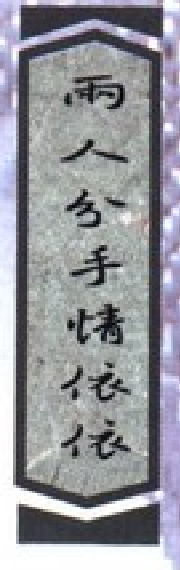


，果不出其所料有個小洞，原來這金銀血蛇是被靈脂蘭的香氣誘來，沒想到愛花反被花害，無忌出了房門，按著雞姑毒經中的解法，在後院用魚叉挖了一個靈脂蘭的球根，順便捉了一隻雞，拿了個雞蛋，再到廚房裏拾了根竹筒，請庖廚殺了

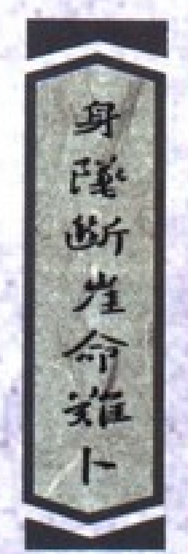




那隻可憐的母雞（筆者沒見過公雞孵蛋的），取了雞血混成誘蛇藥，再到五姑房中誘出金銀血蛇，用竹筒分別將兩蛇捉起，再以二蛇分別吸取五姑所中之毒，好不容易終於救活了五姑，無忌馬上回到大廳找何太沖要人，何太沖素來盛氣凌人，連句道謝的話都懶得說便要二人馬上滾蛋，於是無忌便趕緊到西北邊的廂房中帶走不悔，深知若是走遲了一步恐怕就脫不了身，那知才出崑崙便遇著了崑崙掌門夫人班淑嫺，硬怪無忌壞其好事，說罷便要出手，幸得何太沖來得快擋了這一劍，兩人正在相持之間忽地一陣輕風掃過，一人凌空而降帶走無忌和不悔，眼前這人卻是幾分英氣、瀟灑豪邁，原來竟是踏破鐵鞋無覓處，兩人涉千山走萬水要找的---楊逍，無忌將滅絕殺死紀曉芙，臨終前託他帶不悔來見他爹爹之事原原本本地講給楊逍聽，但見楊逍滿臉愁悵，卻說「好個不悔，妳到死都不後悔！曉芙你爲什麼這麼傻，妳爲什麼不跟那老尼姑虛與委蛇一番，妳我二人不就可以相見了嗎？」可憐的不悔卻還在問娘爲什麼還不從天上下來。楊逍本欲報恩收無忌爲徒但無忌以身爲武當弟子不敢身侍二師爲由婉拒，並言任務已成，當分道揚鑣，三人於是分手。

楊逍父女離去後洞口卻爲山頂落石所閉，無忌只得往西南行去，忽然見到崖邊豎著木牌，無忌好奇地走近一瞧，牌上寫著「此處土質鬆軟，極易坍塌，危險之至，切勿靠近！東方不敗留」，才想著這東方不敗殺人如麻、作惡多端，竟也行起善來，忽地腳下一空，一個不留神沒能抓得住樹根便跌下了深淵……









白猿洞中九陽習 神功初成張無忌

幸好這崖人煙罕至，崖邊結了許多草藤托住無忌的身體，要不這萬丈深淵鐵要了他的小命兒，拾起了掉落身旁的繩子，只覺得肚子似乎有點




餓，正要四下尋點東西充饑，卻見一大白猿拿著自己的魚叉在玩耍，無忌嘀咕了幾句向白猿要回魚叉，不料白猿竟倒地不起，無忌趕忙趨身探視，原來白猿不知貪吃了什麼東西弄得肚子腹痛如





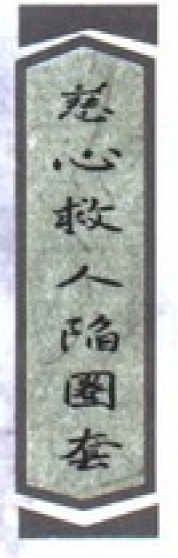
絞，無忌不忍看牠痛苦，拾了一塊尖石用吃剩的

魚骨做成魚針，再將繩子編成麻線，荒山野地中作成了一些簡單的開刀器具便爲白猿剖開肚皮取出了個油布包，將線縫合後打開油布包赫然是少林失落多年的九陽眞經，無忌閒來無事便在谷中參讀經書，一眨眼就是五年……無忌身上的寒毒也因爲練了九陽神功盡數驅除。

這天無忌四處蹓躂，想著自己掉到這谷底也有5、6年光景了，不知道義父和太師父過得好不好，走著走著來到當初摔下來的地方，只見雜草叢生藤蔓更是欺上了崖邊，心意旣決無忌攀著藤蔓一個翻身便上了崖頂，只見多年前擋路的大石居然還賴在洞口，隨即運起九陽神功輕輕一推，大石頓化粉塵。

九真長靈施奸計　無忌牢中救殷離

出得洞口無忌得知六大派圍攻光明頂的消息，但是無忌急於回武當見太師父無暇理會，卻在路上遇見美若天仙，卻是蛇蠍心腸的朱九眞，說是其父爲魔教所擒，自己好不容易才從獄中脫身，哀求無忌救出其父，秉性善良的無忌就這麼不知不覺地踏進了這對父女所設的圈套中……





進入山洞內只見屍骸遍地，無忌提高警覺步步爲營，在山洞內一角找到了一份金創藥和神功





護體符（➤註4），好不容易通過了火炮陣取得兩把黑鑰匙打開門閘，解決了幾個嘍囉，來到拉桿處拉下第3、5、6、7（從左上數起）支拉





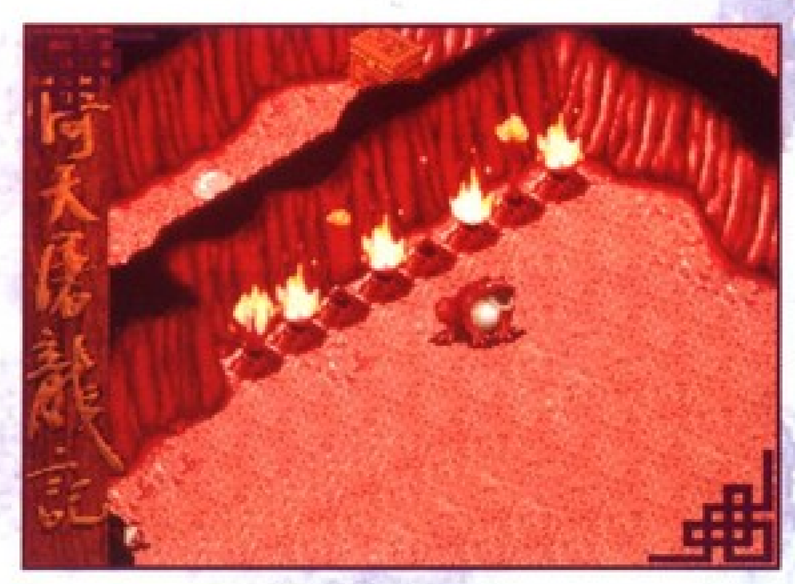
桿，忽然聽到山壁處隆隆作響出現了秘道，循著秘道來到盡頭終於見到九眞的父親朱長靈，於是便要朱伯伯同自己逃出洞去，不意朱長靈卻從後襲擊無忌……

昏沈中醒轉過來卻見身旁多了一女子，此人竟是殷離，爲免尷尬無忌只得自稱曾阿牛，接著是一陣當頭棒喝，殷離爲替其母報仇，練千蛛萬毒手因而容貌奇醜，便以爲無忌是被朱九眞的美色所誘才會落得獄中之災，無忌被殷離狠狠訓了一頓並無辯解之意，殷離直要無忌帶她離開此處，這石室有如密室一般，無忌四下找尋出路不著，失望絕頂之時朱長靈卻來到（➤註5）逼問殷離其父之下落，殷離不肯說，朱長靈竟要狠下毒手，無忌看不過，挺身而出代殷離出手，朱長靈雖是少林一燈大師傳人，擅使一陽指但功力甚淺那裡是九陽神功的對手，打敗朱長靈後兩人逃出洞外，由殷離口中得知明教之事原是日月教暗中搞鬼，路上又遇峨嵋派，謠傳靜虛爲明教青翼蝠王韋一笑所殺，無忌本欲勸解但滅絕不睬，遂向芷若進言，芷若見到無忌，含情脈脈一臉地羞怯，卻也不敢逆了師父的意思，無忌只得悻悻然離去，行至中途卻遇見殷離的父親殷野王，殷野王爲其寵妾殺了元配--殷離生母，殷離忿恨之間怒殺其父愛妾，殷野王勃然大怒誓將殷離拏回，殷離只得四處流浪，爲求自保只得從金花習千蛛萬毒手，此刻父女二人相見嘴下自是留不得一句好話，便將舊事提了起來，爭吵之間一陣輕風拂過，韋一笑帶走了殷離，無忌施展輕功緊隨其後，正當追及之際卻被布袋和尚說不得給攔了下來，說不得向無忌說明韋一笑因爲修練寒冰綿掌走火入魔，自此每一發功便需吸血壓制體內寒毒，希

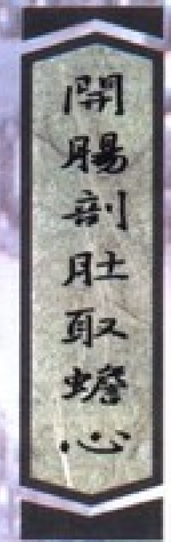
望無忌進火蟾洞代取火蟾心，至於殷離乃白眉鷹王孫女，韋一笑不會傷她不需擔心，並交給無忌一把鑰匙，無忌宅心仁厚便一口應允。

陰陽兩火成三昧 火蟾洞中有洞天

且說無忌受了說不得之託進入火蟾洞內卻只交代了一句話「心求火蟾劍，身浴三昧火」，令人百思不解，火蟾洞內凹坑滿佈酷熱難當，坑洞內更不時冒出火苗，一個不注意就要成了烤乳豬，地上更有一隻隻小火蟾蜍跳來跳去，蔚為奇觀，無忌沿路注意卻也沒見到有啥奇怪之處，只是愈深入洞內愈是燥熱難耐，似乎目標近了，轉過彎去果然見著了那隻大火蟾蜍，大火蟾蜍實在大得有點誇張，這大火蟾蜍是見著了，那火蟾劍在何處呢？無忌狠下心來穿過左下方中間的小火丘，果然猜對了！山壁之後宛然是條秘道，順沿著秘道來到盡頭，眼前又是一具骷髏，原來軒轅劍俠雖然悟出火蟾劍法也有了火蟾劍，無奈歲月催人老，一次決戰中受了重傷逃至此地，心知時日不多，便以血寫下畢生所學火蟾劍法，隨即長眠於此，從寶箱中順利地取得火蟾劍及其劍譜，由於九陽神功之助，不消一個時辰便領悟了劍法要旨，取了九轉還魂丹便與大火蟾蜍決一死戰，不意火蟾蜍經年累月吸取三昧火氣居然煉化成三昧眞火，還好無忌憑著輕功游走火蟾蜍身旁再加以軒轅劍俠的火蟾劍法，只見燐光炫目的一式火蟾求心便將火蟾蜍開腸剖肚，取出火蟾心後，回見說不得只言務將火蟾心交予韋一笑，說罷便縱身而去，好人做到底，無忌只得代送火蟾心上明教總壇光明頂。









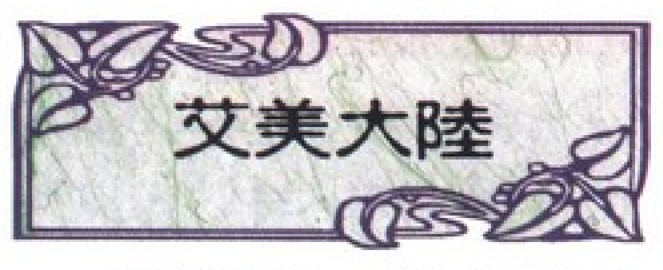
/待續



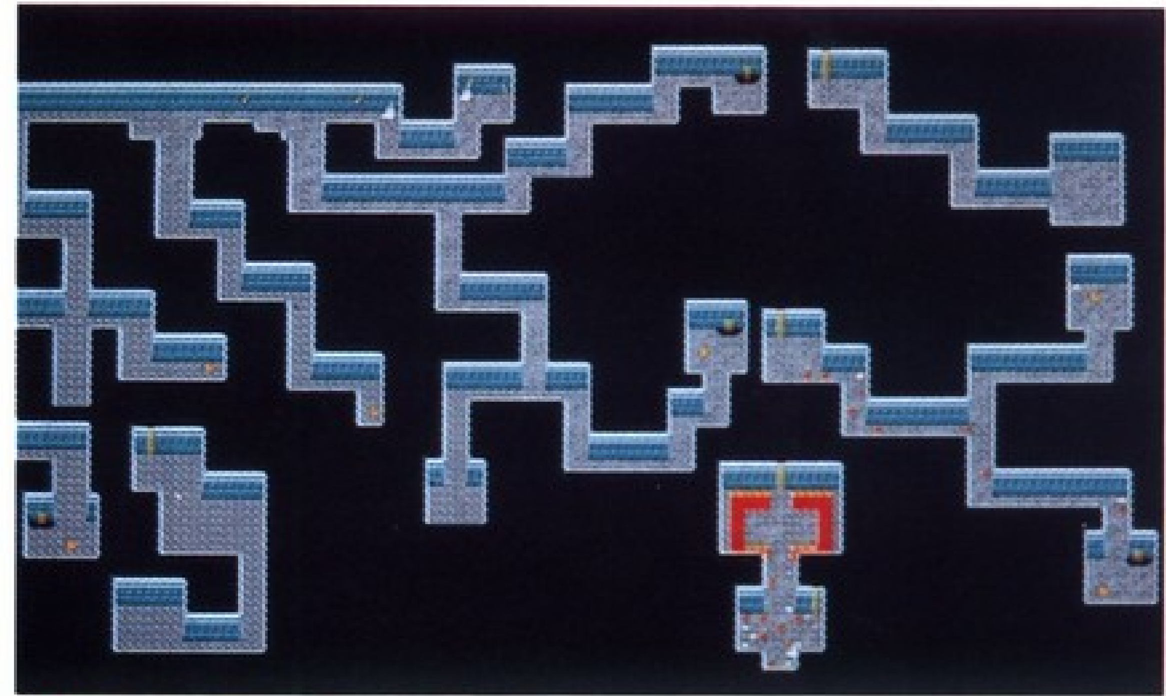




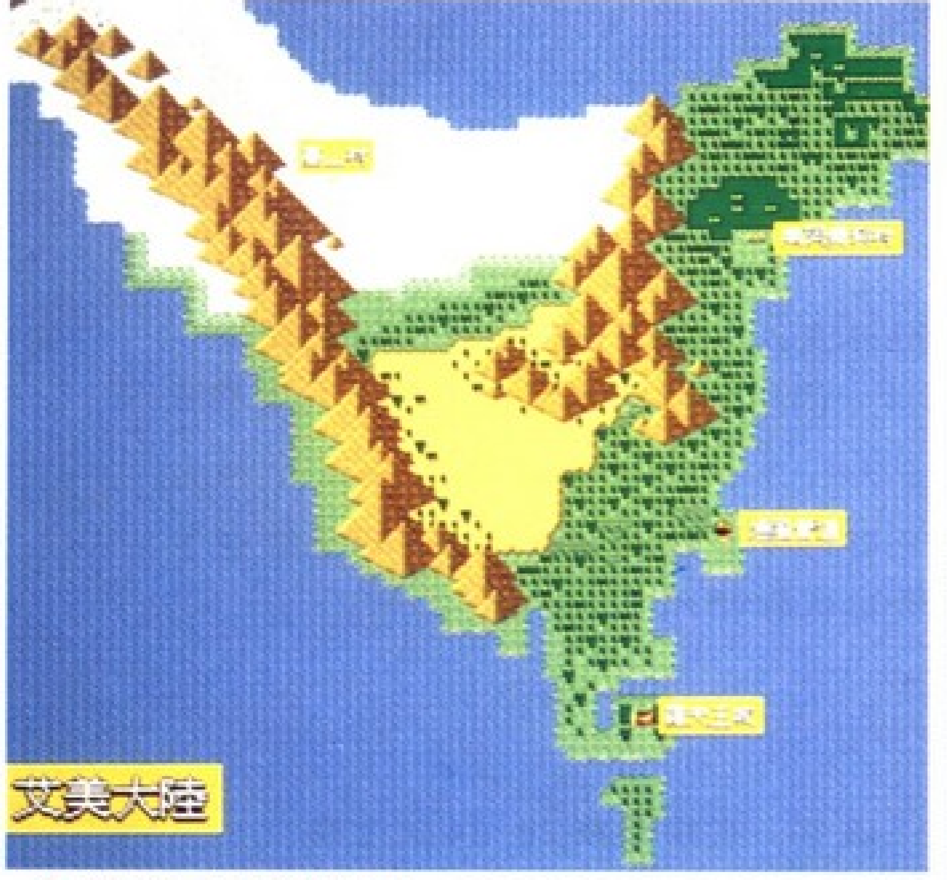
故事由1999年的冬天，國立科學研究院內開始，主角亞拔是個維修技師，當天在不尋常的氣氛下，亞拔的維修工作在被監視下進行，同時也有一些科學家正在進行時間傳送的實驗，然而意外發生了！強大的光芒籠罩了整個都市，也將亞拔送往不知名的時空……



亞拔醒來，發現自己身處在一座有著個巨大六芒星的高臺上，一名自稱「韋特」的穿著奇裝異服的男子，爬上高台要亞拔去作羅夫王的座上客，被亞拔拒絕後，威脅亞拔一定要跟他走，亞拔再次拒絕後，卻被韋特攻擊，幸而金髮的耶路出現救了亞拔。

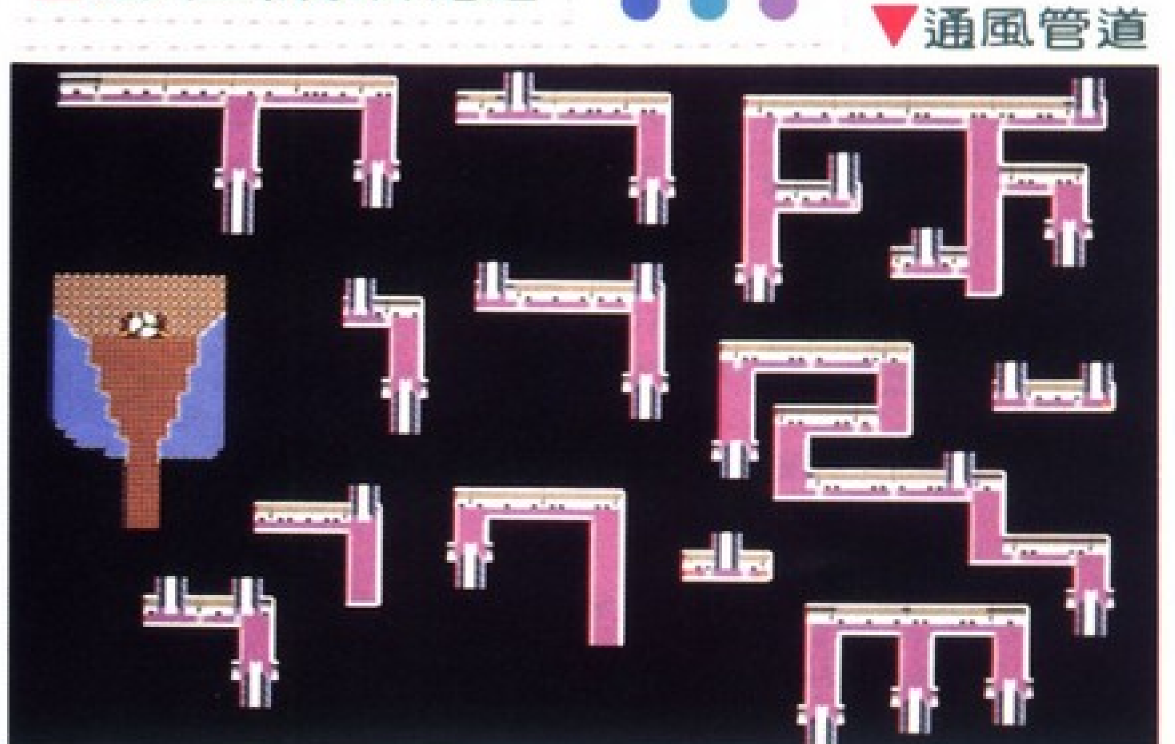


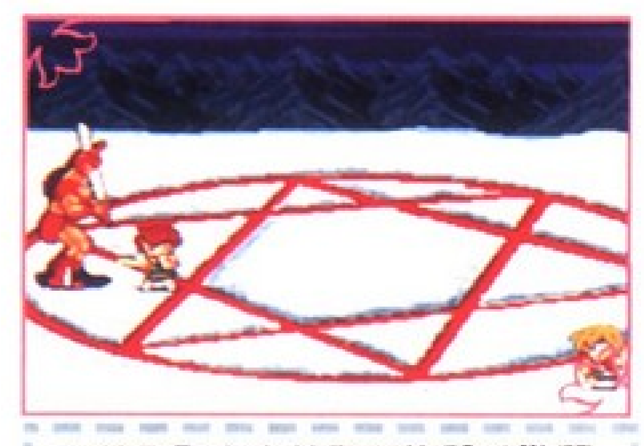
▲羅夫王城水井地道



▲艾美大陸地圖

▼通風管道





六芒星聖台韋特與亞拔耶路戰鬥

原來耶路是因爲勇者的傳說，在方才閃電交加的時刻，來到聖台查看是否眞有勇者降臨，結果看到的是一位手無縛雞之力的人，雖然也是紅髮藍衣，但耶路就是不信眞有勇者傳說這事，更甭說相信亞拔是勇者，基於禮貌，還是邀請亞拔前往高山村的家中過夜。

在耶路的家中耶路與婆婆聊天，她深信勇者的傳說，並虔誠等待勇者到來，婆婆要亞拔和耶路去見長老，因長老正在家中潔身等待勇者降臨。長老見了亞拔深信他便是勇者，耶路則不相信，在他的腦海中認爲那有這麼弱的勇者。其間，南阿美利村的人進來，說惡魔三使者的堅在他們的村中騷擾，請耶路前去解救，耶路更深深以爲如果亞拔是勇者的話，方才就可親手解決韋特，所以至於拯救南阿美利村的人，而用不著耶路出手了！耶路離開後，亞拔回到婆婆家中，婆婆給亞拔一把劍，要他交給耶路。亞拔發現若使用這把劍，再裝入電池，便可裝備這把發熱劍！

亞拔進入南阿美利村與耶路聯手擊敗堅，耶路看到自己平時使用的劍，在亞拔手中竟然會發熱，逐漸接受亞拔是勇者的事實，亞拔仍難以相信自己是神選的勇者。

兩人見到南阿美利村的村長，得知村中的婦女被羅夫王城的士兵劫往羅夫王城，村長的女兒也在其中，兩人因此計劃前去解救她們。在南阿美利村的菜園中，亞拔與一位村民交談，得知在羅夫王城下有傳送器能做空間傳送，亞拔急於回原來的世界，想去尋找傳送器，耶路因此對亞拔十分不諒解，兩人於是分道揚鑣，耶路並留在南阿美利村，於是亞拔獨自前往羅夫王城。



打聽到傳送器的消息



有個乾涸的水井



居民給你一條繩子

亞拔來到羅夫王城中，從公佈欄上得知有小孩子失蹤事件，四處打聽知道城中有一水井乾涸，有小孩摔落井中，下落不明，亞拔自告奮勇願意下井去找小孩，於是從一村民處得到一條繩子。亞拔找到乾井使用繩子下去，在地下道中找到小孩的屍體。此時，三使者的芭雷出現，告訴亞拔這一切都是她所設下的陷阱，事實上並沒有傳送器，芭雷正要加害亞拔時，耶路出現，幫助亞拔擊退芭雷，芭雷逃走前告訴耶路高山村有變！

兩人找到出口（南阿美利村的一口水井），急忙趕往高山村，村民卻無一倖免，長老和婆婆都死了，婆婆在死前終於如願地見到勇者。而唯一的倖存者告訴耶路是三使者所做的屠殺，並要二人前往羅夫王城！兩人在高山村中找到旅行裝，喬裝成商旅前往羅夫王城。



找到旅行裝



今年最新流行的款式



提供線索的士兵

亞拔和耶路通過羅夫王城門守衛的盤查，在酒店中，亞拔向老板問如何進入王宮，老板要亞拔問酒店角落的退伍士兵，士兵告訴亞拔由王城東北方的通風管道便可。亞拔趕到通風管道，見去路被大風扇擋住，又再回城中找士兵，得知在城中某房屋內可找到停止風扇的開關。經過明察暗訪，有居民告訴亞拔，城中旅店有異，於是兩人來到城中的旅館，設法將旅店的伙計支開去找老闆，兩人趁此空檔，打開了壁爐中的開關，打開密室的入口，進入密室中，關閉了通風管的風扇開關，接著便離開旅店前往通風管道。


旅館有問題


終於混進王宮了！

兩人穿過風扇進入通風管道，來到王宮一處休憩室中，從一名偷喝酒又打瞌睡的警衛那兒騙到衣櫃的鑰匙，用鑰匙打開衣櫃，換上了軍服，然後到大廳集合。原來三使者和羅夫王的士兵靠著賭場和販賣人口以賺取軍餉，南阿美利村的婦女已被賣到南米大陸了！在士兵解散後，亞拔和耶路找到三使者，並殺了三使者報仇。不料，羅夫王親自率領士兵正要捉拿亞拔和耶路時，兩人被一名即時趕到的魔法師救走。

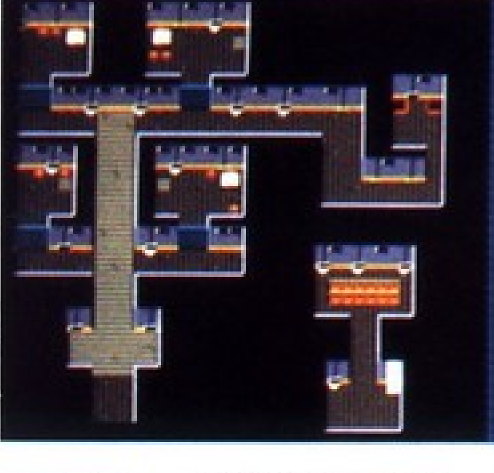
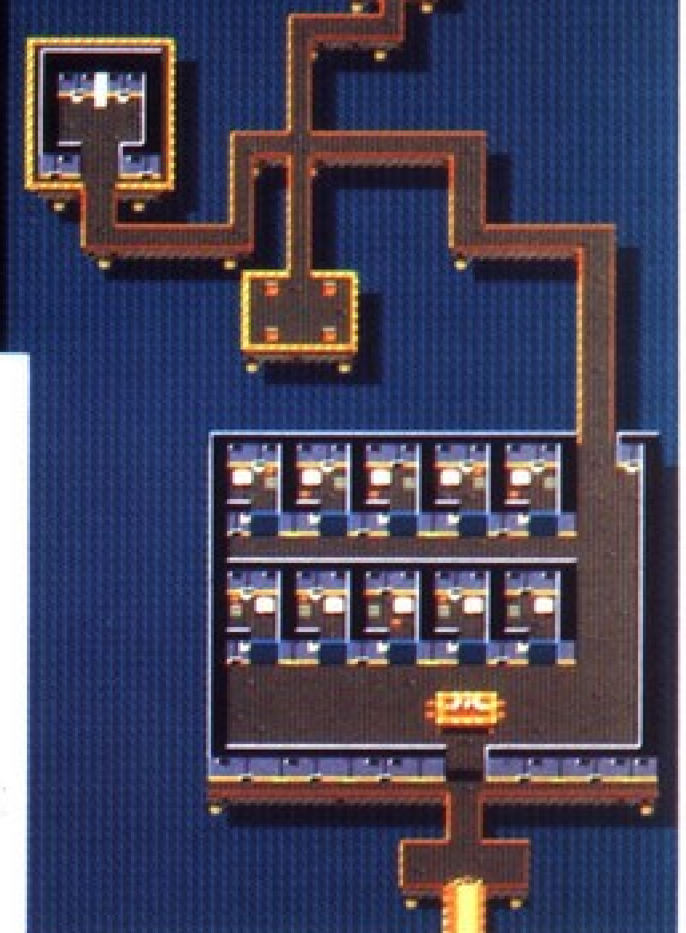


南米大陸

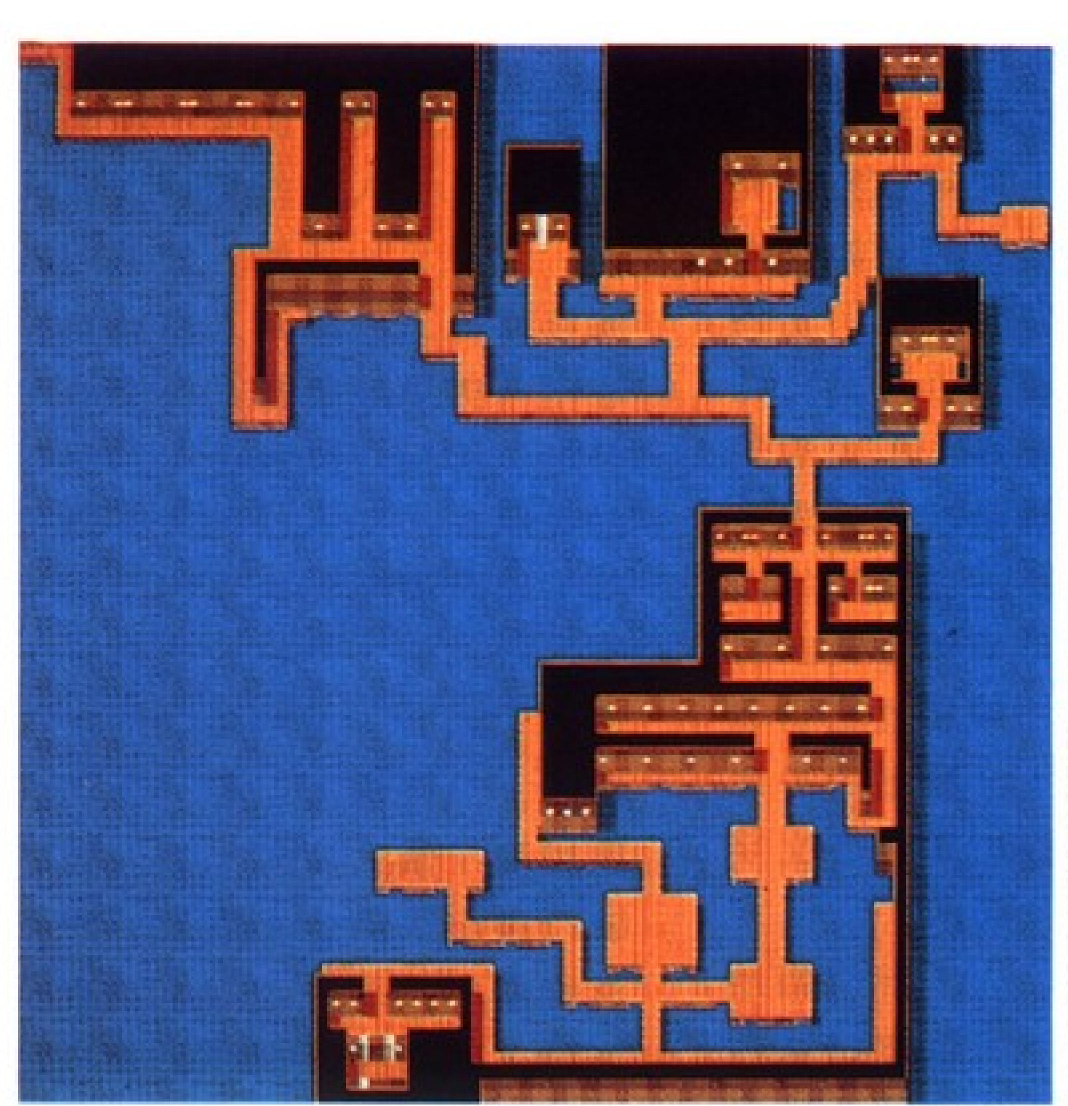
魔法師救兩人到了南米大陸的綠林村，這位姓科的長老也因為用盡了法力而全身虛脫，更使得原本靠其法力維持的凱里之石漸漸失去光芒，這個藉著凱里水晶隱形在森林之中的村子隨時將會暴露在森林中，招來蒙巴王的軍隊。村民要亞拔去找神奇醫者，來醫治科長老，恢復他的法力，村民並允諾當亞拔帶神奇醫者來時，便可再進入綠林村。

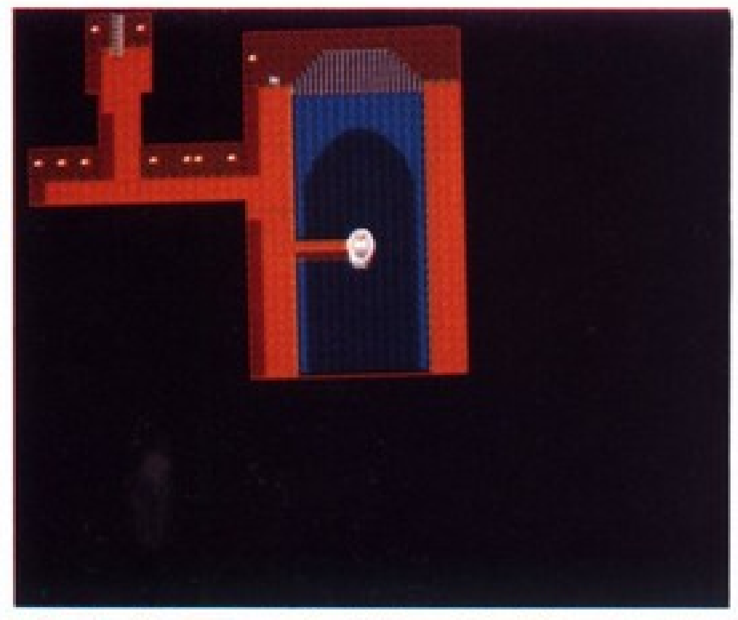

▲南米大陸地圖

兩人來到位於南米大陸南端的神奇醫者之村，找到醫者的家，醫者不在，亞拔從醫者的僕人處得到一塊診症牌，而且要亞拔到新聖塔工地去救醫者的兒子，以作為醫者前往醫治科長老的條件。亞拔在酒店中聽說此地的士兵喜歡喝咖啡，於是在道具屋中買了兩份咖啡，然後兩人便前往大陸東北方的新聖塔工地。



▲蒙巴王宮地下監獄

亞拔用一份咖啡賄賂守門





◀▲蒙巴王宮地下水道

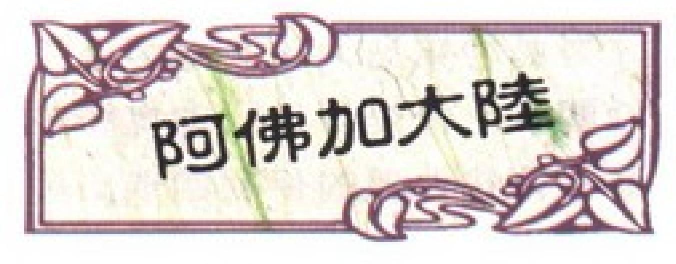
並受託要到王宮救人。兩人返回搶匪的家中取回凱里水晶。

亞拔與耶路在王宮前，將凱里水晶獻給國王以進入王宮，卻被蒙巴王計誘到貴賓室中軟禁，兩人在另一處找到地下監獄的入口，並且擊敗警衛取得鑰匙，救出囚禁在此的一批女子，一名女子給了亞拔一把鑰匙，拜託亞拔解救被關在下層的朋友。亞拔繼續前往下層的牢房中救出了大力士基奧，他曾爲蒙巴王看守大鐵魚，因爲酒後洩露了大鐵魚的秘密，而被囚於此地。從基奧口中得知大鐵魚在下層的水道，於是三人通過了下層的水道迷宮，由基奧打開水閘，三人搭乘大鐵魚離開蒙巴城。

村民則送給亞拔一顆小的凱里水晶。

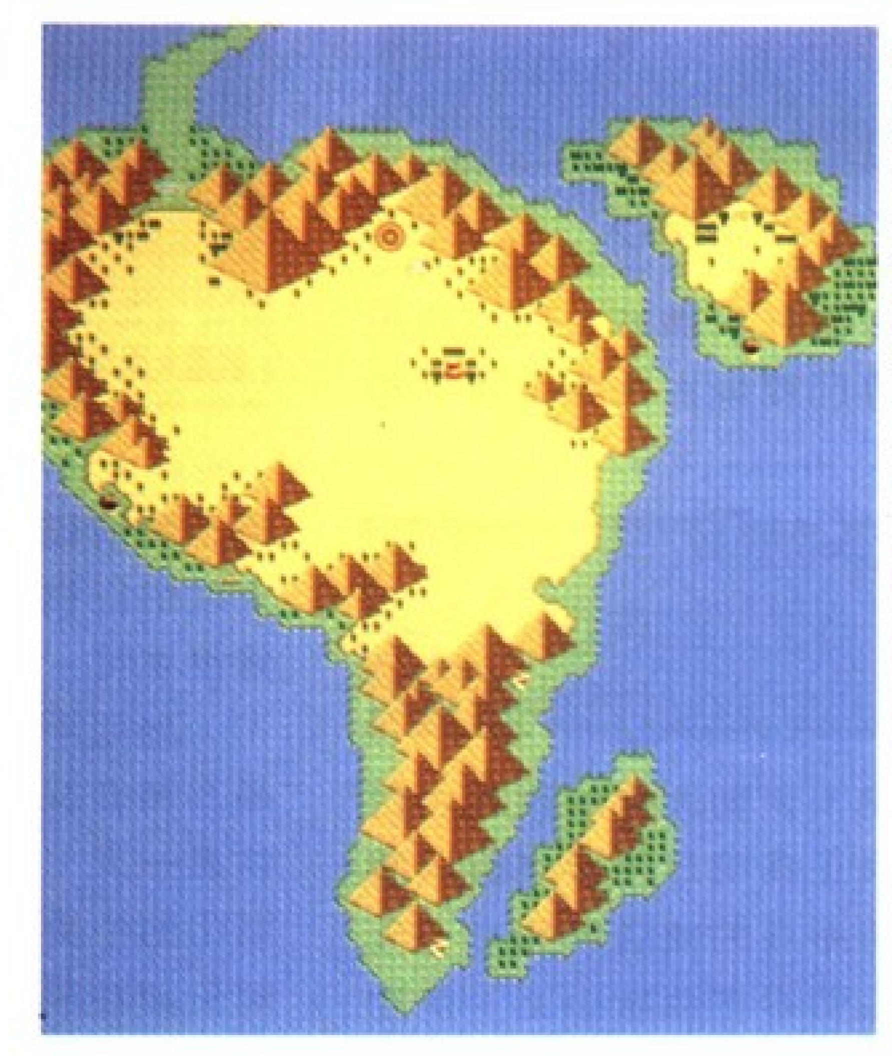
兩人來到蒙巴城，剛進城門，身上的凱里水晶卻被搶走，又求救無門，只好一戶一戶地去找，終於找到了搶匪，他居然要亞拔去救出他的女兒以換回水晶，兩人無可奈何，在城中四處調查，來到一個門口有個黑人的屋前，亞拔瞞過守門的人，進入後找到人口販子的巢穴，打敗士兵，救出所有女子，亞拔

警衛，以進入工地，在問到一名工頭時，又送了他一份咖啡後，才打聽到醫者的兒子在小屋中，兩人進入小屋，解決了總工頭，救出了醫者的兒子，返回醫者之村。醫者見到自己的兒子，於是隨亞拔前往綠林村。終於，醫者治好了科長老，也使得凱里之石恢復了光芒。神奇醫者決定留在綠林村，

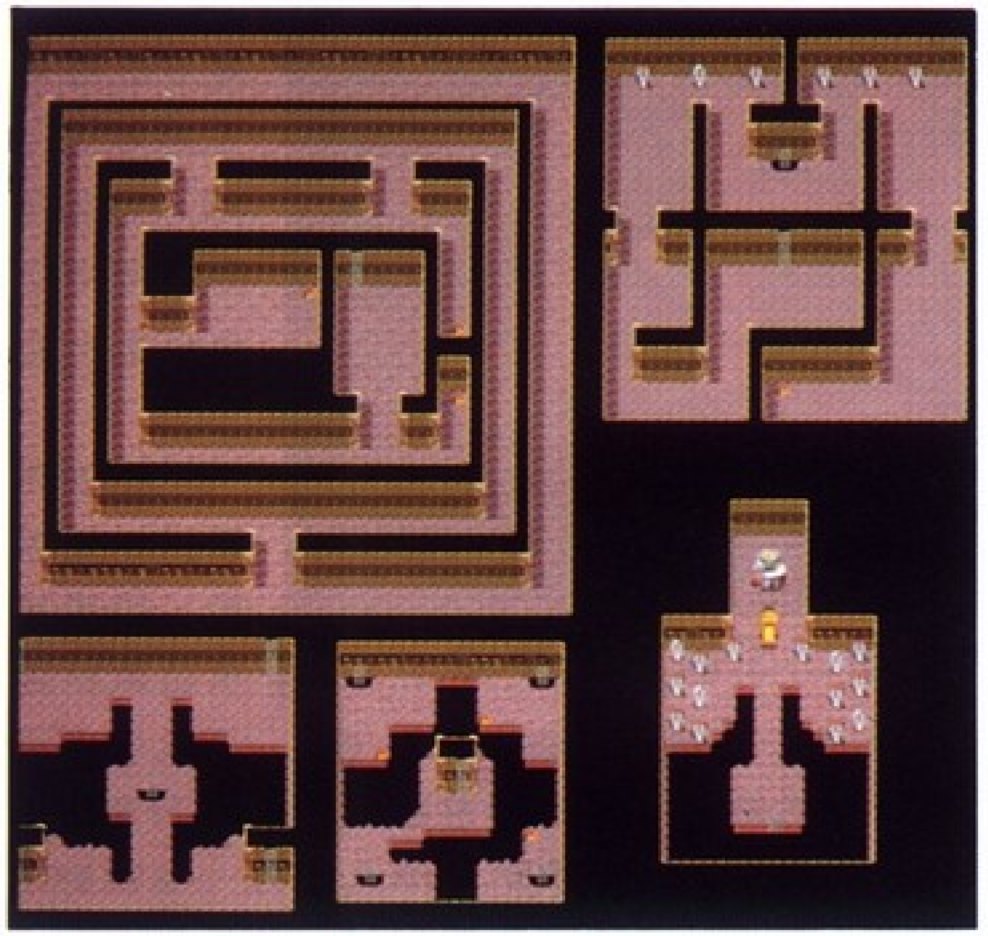


大鐵魚其實便是潛艇，在自動導航的狀態下，潛艇觸到暗礁，三人被海水沖到一處現代建築遺跡的海岸上。三人在一棟圖書館中，找到一張新聞底片，亞拔在書架上看到不少20世紀時代地球的新聞，方才了解這個世界其實便是三十多世紀的地球！在隔壁的教堂，三人遭遇一名牧師的鬼魂，由於這個城市曾遭遇核子戰爭，牧師喪命後卻仍留在這教堂中，亞拔由牧師處得到一本聖經。在牧師消失後，一位考古學家赫斯，鑽鑿洞穴來到這上浮的海底古城，並邀請三人到赫斯家中。

在赫斯家裡，由於赫斯之鏡（便是幻燈機）少了一片透鏡而無法看底片，同



◀阿佛加大陸地圖



▲古城金字塔

時，阿佛加國的白將軍派兵帶走了赫斯，要赫斯去古城翻譯古文。之後，赫斯的妹妹美娜要求亞拔去救她的哥哥，因爲上一次赫斯被抓去翻譯，過了三年才被釋放。三人出發時，耶路舊病復發，於是亞拔和基奧兩人出發前往古城。



古物商人

來到阿佛加城，亞拔找到一名專門挖掘古物獻給阿佛加王的商人，用聖經和他換得透鏡。又四處打聽得知要到古城必須有面具，於是到道具店買了三付面具，兩人回到赫斯家，美娜又找出了赫斯的面具。接著美娜將透鏡裝在幻燈機上，牆上的投影顯示了一則文字：

『外電報道：五名舉世聞名的科學家所工作的實驗室昨晚發生大爆炸，整個城市亦被可怕的火焰所吞没！』

『該五名科學家亦不知去向，相信已在爆炸中罹難！他們稍早所發表的空間扭曲理論已震憾了整個科學界，據聞在意外發生前，他們正從事關於時空轉移的實驗，警方並不排除縱火之可能性……』

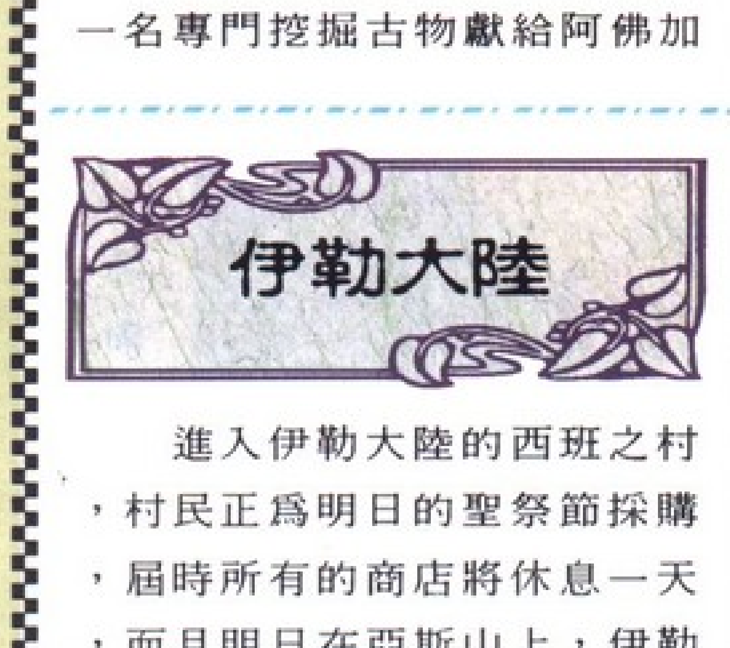


戴潛水面具穿越流沙 ?! 我快成了瓊斯！

亞拔讀了這段文字，知道了五帝皇是從何而來，在美娜要求下，三人同行前往古城。

到達流沙邊緣，使用超人面具穿越流沙而進入古城金字塔中，美娜建議應往金字塔中央走，因爲那兒多是木乃伊和古文所在。三人找到一支遙控器，並且發現白將軍和他的手下以及赫斯，在打敗他們後，救走了赫斯。這時亞拔使用搖控器，只聽轟隆巨聲，金字塔頂被轟了個大窟窿，衆人順著缺口爬出來到金字塔外，卻被黑將軍率兵擱住，這才知道原來剛才用搖控器引發了『神之大砲』。在金字塔中，白將軍想必是要赫斯翻譯神之大砲的用法，若這武器用在戰爭中，不知有多少人要喪命，於是亞拔勸黑將軍不要濫用神之大砲，黑將軍於是提出若四人能打敗他，則他可以向阿佛加王交代，在打敗黑將軍一人後，四人安全離開。

回到考古之村，衆人發現東島巨龍抓走了耶路，並留下字條要亞拔前往東島大陸救他。要前往東島大陸必須經過伊勒關卡，於是亞拔、基奧和美娜一行往北部的伊勒關卡出發，在打敗黑將軍的左右武士之後，亞拔得到了通行證離開阿佛加大陸。

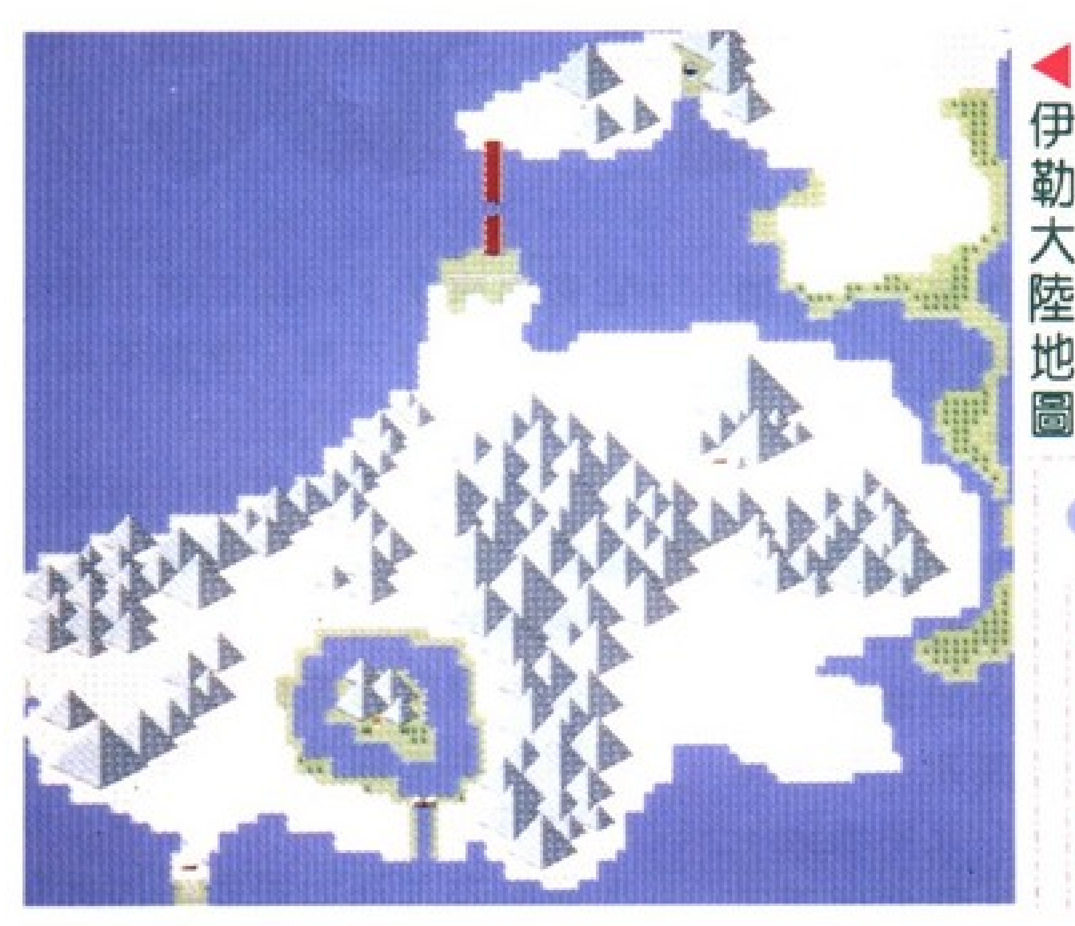


伊勒大陸

進入伊勒大陸的西班之村，村民正爲明日的聖祭節採購，屆時所有的商店將休息一天，而且明日在亞斯山上，伊勒國王將親臨主持朝聖。往東島大陸的巨橋壞了，必須找木匠修復才可。

到亞斯城，三人將所有物品及裝備採購齊全，在旅店中休息一天。在聖祭節時，到亞斯山的中央廣場去，然而伊勒國王卻在祭典中暴斃死亡，現場一片混亂，三人趁亂離開廣場，稍後回到現場，撿到一支水杯，或許是伊勒王使用的。回到亞斯城，城門已被封閉，亞拔找到木匠，但因未找出眞兇也無法出城找木材。四處打聽線索，亞拔得知：

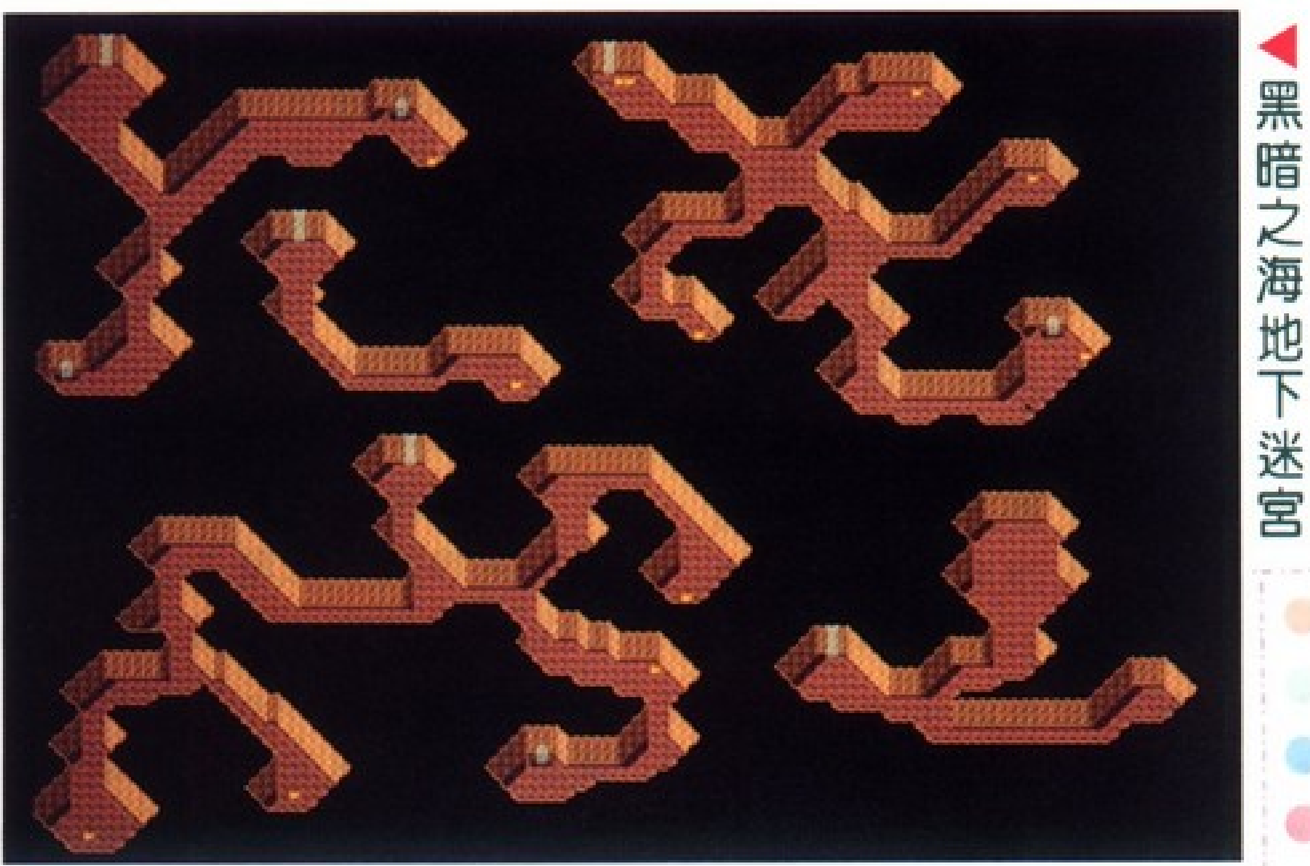
①伊勒王和貴族不和。



伊勒大陸地圖



大樹森林



黑暗之海地下迷宮

②水杯是祭典前，三祭師給伊勒王的。

③國王死後，三祭師匆匆走了，可能前往黑暗之海一帶。

亞拔大膽的推論三祭師是兇手，而貴族是幫兇，正向城門守衛提出推論，一名見事跡敗漏而羞怒的貴族出現，欲殺亞拔等人滅口，三人打敗貴族後，前往黑暗之海找尋三祭師。

到了黑暗之海南岸的水壩，打倒守住壩口的警衛，進入將水閘關閉，使黑暗之海水退去，進入小屋，找到地下迷宮的入口，在迷宮中找到三祭師，打敗了他們，取得巨斧和三祭師服。接著，三人前往亞斯城找木匠，木匠要他們到亞斯城東南方的大樹森林找巨木，以供他修補前往東島大陸的巨橋，他會在斷橋那兒等亞拔衆人。



黑暗之海

於是三人再度出發前往大樹森林，找到村長，聽他說其祖先遺下一份卷軸，要給每一位來到村子的陌生人看，若看得懂，則可要求村長作一件事。卷軸中寫道：

『勇者、基奧、美娜，你們好嗎？相信你們在看到這封信的時候，耶路已經被聖輪教的人捉去了，請不要問我爲何如此清楚關於你們的事，因爲我也不知道應該怎樣解釋．．雖然，我是大地上唯一被喻爲『先知』的人！或許當你們找到我的墳地時，你們便會明白！』

亞拔等人正是村長的祖先要找的人，村長驚訝地看著他們，在亞拔的詢問之下，只知道先知之墓在東島大陸的某處。村長答應亞拔的要求，於是基奧用巨斧將巨樹砍了下來，然後亞拔將原屬於大樹之村的聖斧完璧歸趙。三人趕到前往東島大陸的斷橋處前，木匠已在那邊等了，他要三人穿上三祭師服，修好橋後，在木匠的歡送下，三人緩緩地走過東島巨橋。

不吐・不快



「膽小者勿試」什麼嘛！我就偏要試，就沖著這句話，使我展開了一場驚魂動魄的冒險之旅。

基本上筆者是個膽小的人，可是我卻有一個壞習慣 -- 喜歡自己嚇自己，所以經常做出「明知山有虎，偏向虎山行」的舉動，故在受了那句話刺激後，自然是不會錯過這個遊戲。

黑暗之蠱是屬於一個傳統的恐怖冒險遊戲，但其精緻的美工，加上非常攝人的配樂，以及諸位大師所設計的內容，烘托出的整體感覺，果然不同凡響。在美工方面，整個遊戲畫面的色調，多偏向深暗色，令人有非常沈悶的的感覺，正因此反應了主角內心相當的沈重並使人嗅出故事的詭譎氣氛，而其在建築物與用品的刻劃也都在水準之上，讓人不難感受其用心。在音樂方面，則令人體驗到魔音的可怕，因其配合得當，使得原本已經蠻嚇人的畫面，更添加幾分陰深，而由數位大師嘔心瀝血構思的劇情，也可算相當精彩，只可惜稍微嫌短。

不過再好的遊戲相信都有一些問題，本遊戲當然也不例外，筆者就發現了幾點，提出來和大家一同「分享」？？

①主角（名作家，大老闆）似乎也太窮了吧！全部財產只夠買 3 樣東西。

②街道太過冷清（只有 4 棟房子）加上理髮廳又不能進入，實在＊＄＠＃％…。

③戴爾伯（你的鄰居）有點奇怪，明明說要聚一聚，可是隔天去找他時，又不理人，還喝了你一瓶酒，雖然留下了往後過關必備的道具，可是這安排似乎太過牽強。

④那位筆者一直認爲最恐怖的封面女郎，本以爲她是最後的大魔頭，沒想到竟然是最後關頭的救命恩人，對於這種安排，實在有點哭笑不得。

不過以上都是些旁枝末節，並不影響本遊戲的質感，總而言之，黑暗之蠱是一個蠻不錯的遊戲，值得膽子大的您一試。咦！！怎麼有人在拉我的衣服呢？？？哇……（筆者又在自己嚇自己了）。

●L. C. T.

天使帝國

在「天使帝國」中，玩家手中的兵，可藉經驗值的累積來升級成爲更強力的兵種，這一直是我夢寐以求的功能，我甚至還想要自己寫一個有這種功能的遊戲，於是在一看到「天使帝國」這個遊戲後，一則以喜，很高興有人先把它做出來了；一則以悲，很傷心自己功力不夠，還做不出這種遊戲。

懷著實現夢想的心情進入遊戲，一路上過關斬將，贏得一場場的勝利，同時也培養出了好幾個武力高強的飛龍騎士和聖戰士。因爲飛龍騎士的攻擊力不比最高級的聖龍騎士差，移動力又高出很多，因此我放棄將飛龍騎士昇級而終於進入王城做最後大決戰。一開始就用我一貫的戰術，以飛龍騎士「妮雅」快速的衝進敵陣中，準備給她們一點下馬威，沒想到在輕鬆的幹掉了一名小兵後，輪到敵方進攻，她們竟然採包圍戰術向我一層一層地包圍，竟然圍了三層！而且是我方主將「妮雅」，她一戰敗我方就全盤皆輸了，於是急忙的調聖戰士向前支援，無奈聖戰士攻擊力雖強，移動力卻不夠，只能眼睜睜的看「妮雅」被魔法炸回老家。不過還好最後一關可以一直重來，在第二次進攻時，我以聖戰士護航，終於成功地直搗黃龍，得到最終勝利。



記得那是在高二下吧！D-OS 6.0 剛出爐，許多雜誌都爭相報導它的新功能，我

個人對其十分感興趣，便三天兩頭地拉著友人跑圖書館 CO-PY 資料。這一天，我隨手翻閱著一本"第三波"，看著看著，便翻到了廣告部分，這下可不得了了，兩張令我氣息爲之一窒的圖片映入眼簾——天哪！這是電腦的 GAME 嗎？太漂亮了！當下我和鄰座的友人便向天發誓，不計代價要弄到它！

不幸的友人留級了，他家的CGA也因此無法變成VGA，與此 GAME 擦身而過，而我則幸運地在出版的當天便購得了。安裝完成後，我不禁熱淚盈眶了：「嗚呼！國內 GAME 界的一大步啊！」然而礙於螢幕顆粒，畫面精細度至此已達止境了，但它仍是我見過的最"漂亮"的 GAME。

在攻略過程中，只有一個地方讓我卡住了一個多小時，就是在第四個王國被親衛隊圍攻的問題。我估計殺了三百多人，錢滿了，我想經驗值可能也滿（那時我早已50級了），敵人依然毫無衰竭之象，後來才知要輸掉才能發展劇情。我想作者如把此處設計成由電腦控制會更好吧？那有人敢以三人力敵千軍萬馬呀！（我同學的弟弟砍了足足三個半小時才力竭而敗！）

● LORD XEEN



維京小子闖通關是一個很不錯的 game，當我在電腦公司看到它時，就毫不猶豫的買下了，回家安裝完畢後便立刻啓動遊戲，經過了一個星期的「廝殺」才玩完。

在玩這個遊戲時，發現有許多好玩的地方，像是充滿著趣味性的謎題，三位主人翁爆笑的小動作（我最喜歡奧拉夫挖鼻孔、拉褲子的動作，以及巴勒奧戈走起路來搖頭晃腦的神情），往往在緊張的氣氛中使我忍不住哈哈大笑。不過，最令我感到刺激的，是那有如搖滾樂般的背景音樂，那種緊湊卻不刺耳的音樂常常讓我的雙手「失控」，造成許多不必要的傷亡，唉！誰叫我是搖滾樂迷呢！

這是個動作解謎類型的遊戲，關卡愈到後面愈難、愈刁人，像倒數第二關是由好幾個難度頗高的小關卡合成的，過了一關還有一關，記得我就是在這關被搞得惱羞成怒，兩眼發紅（眞的！不騙你！），最後，在「逼不得已」的情況下，搬出了GBA，在其隨時存取檔的庇護下才完成任務。另外，在最後一關裡，也曾因爲要找紅鑰匙而差點把螢幕給吞了，後來才知道要用艾瑞克去撞蕃茄大王才能拿到鑰匙，現在想起來還眞有點好笑。

遊戲中還有一個有趣的現象，說明書上說艾瑞克的鐵頭功不適合攻擊敵人，而我卻發現這招的威力不錯，只不過撞了敵人會眼冒金星，變成「被毆」的情形。

●羅仲威



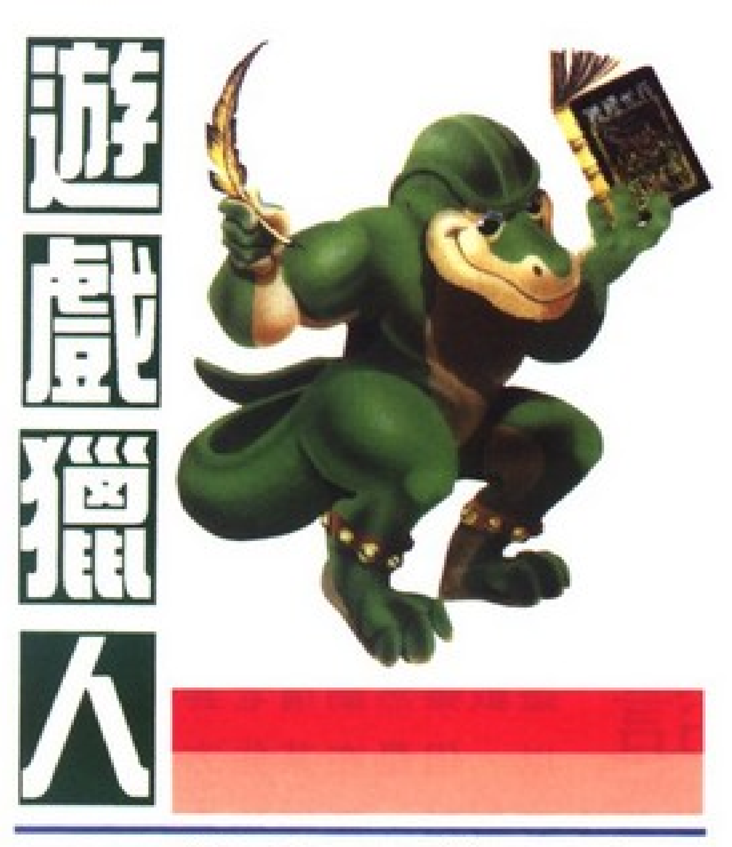
這遊戲雖然劇情老套的可以，但是在某些方面卻能夠突破創新，像怪物愈打愈強（雖然變強了，但仍逃不過筆者的一刀斃）不會毫無進步，以及新穎的控制方法…等。

遊戲過程相當短，敵人又不強，加上隨時 QK 的功能（啥？不懂 QK 是什麼？用台語講講看吧！）使得此遊戲相當容易過關，但是設計師就怕這一點，特別設了一個大麻煩，就是讓玩家來回跑，像是在通天塔、熔岩洞穴…等，都有相同的情況，而且都是三、四層的大迷宮，筆者最痛恨的就是在礦坑洞穴旁的那個通往神父之處的大洞穴，記得沒錯的話，足足讓筆者跑了三趟，實在是令人…（以下消音），就算過程短，也用不著找玩家麻煩吧！

筆者對此遊戲的評價並不高，原因就在這裡，不過幸好最後沒有再讓玩家上下跑了，一次擊敗魔王即可，用不著再打復活的魔王或是更巨大強壯的魔王等等，算是值得慶祝的了。

●陳余仁







銀河霸王

●出版公司／第三波

■本文作者／L.Y.C

在2300年時，獵戶星座（ORION）內的各星系紛擾不已；一些野心家眼見有機可趁，便開始積極向外發展，以期能統一整個獵戶星座。在筆者要為『銀河霸王』下個評析之前，有兩個遊戲是不能不先提起的，那就是『文明帝國』及『無敵艦隊2525』。因為『銀河霸王』的一些介面及規則，可以說是由這兩個遊戲所衍化過來的。



Mirco Prose所推出的『文明帝國』，不僅被許多愛好策略的玩家所大加讚揚，還被某些雜誌票選為『最佳策略遊戲』。為什麼這一個外表看來璞實無華的遊戲，能夠得到這麼高的評價呢？原因就在於它考據嚴謹細密，而且多樣複雜化的設定架構，當中不僅對古代各文明都做了相當的考據，而且在各部份資料的結合及解釋都還蠻合理的。舉例來說，當你的種族想要擁有某項科技時，必須得先擁有其它某些相關的科技，才能發展出來；而這項科技很可能又是其它科技發展時所不可或缺的。如此環環相扣的緊密架構，才能充份地模擬出一個民族帝國的風貌；而多少玩家為了這個遊戲，每天呆坐在電腦之前奮鬥不懈，也就是為了滿足世界各國的生續存亡，皆操之我手的快感。

至於『無敵艦隊2525』，大部份的玩家則可能較少注意到。因為這個遊戲的聲光效果，可以說是到『粗糙』的程度；雖然它的構想相當創新——以外太空的星球爭霸為背景，而設定方面也可以說還不錯，但是限於國內的市場走向，據說銷售得不甚理想。

以上這兩個遊戲，老實說都具有中上的水準，而『銀河霸王』則結合了這兩個遊戲的特色，又在畫面及音效上下了一番工夫，所以它的水準，可說是到達了相當的程度，在拿到這個遊戲時，筆者還因此玩得廢寢忘食，欲罷不能。為什麼呢？我們就它的各部份來加以分析吧！

首先就是它的設定架構。『銀河霸王』與『無敵艦隊2525』一樣，都是以外太空的爭霸為主，所以可以說是個以科幻為背景的策略遊戲，在目前的遊戲市場來說，以外太空的科幻背景並不多見，所以可以吸引一些想換換較新鮮口味的玩家。不僅如此，本遊戲還相同地具有更改遊戲設定的功能，讓你可以調整戰場大小、對手強度及數目，所以不論是新手或老手，都可以依自己的程度及需要來設定，而增加了遊戲的耐玩性。



在設定戰場及對手之後，接下來你可以選擇所扮演的種族。在『銀河霸王』中，一共有十個種族可供你挑選，而每個種族都各有自己的特色及專長；例如人類擅長外交及貿易，而SAKKRA人的人口增值速度較快，BULRATHI人則對地面搏擊戰較為拿手……。除此之外，各種族之間也有相互之間的外交態度，其中只有人類是屬於較中立的，其它種族間則態度不一，這些態度將會影響到往後的外交關係。這些種

族的特色及相互關係，使得遊戲得以各種方式來展開，而不會流於一種制式化的發展流程。如果能夠善用各種族的特點，那麼你就已經成功了一半。



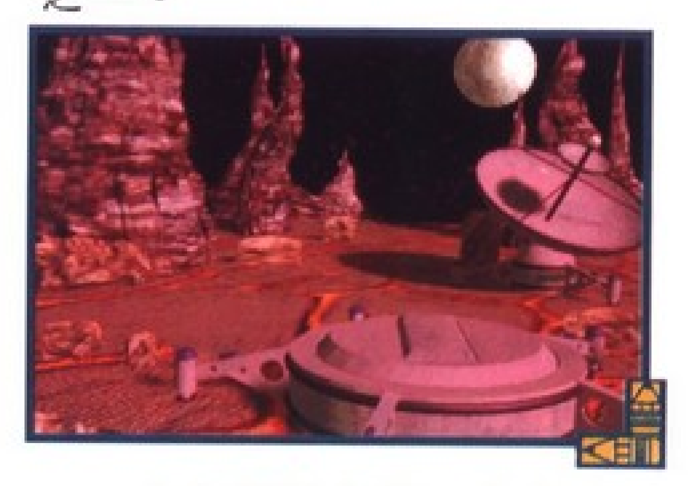
在遊戲一開始時，各種族都只擁有一顆母星，這時你得注意其位置是否適合；居於地圖邊緣的星球雖然在發展上受限較多，但是相對地也較安全，不易遭到其它種族的圍攻。若是地處星圖的中央地方時，雖然可由四面八方來發展，但也容易遭到外敵同時攻擊。另外極重要的一點，就是你的母星周圍是否有距離近且幅員廣闊又肥沃的星球，這一點會大大地影響你初期發展的速度。若是周遭星球過遠或不適於現階段的移民，筆者勸你還是乾脆重新開始，否則等到你老好不容易才略具規模之後，赫然發現其它種族早已席捲半壁江山，正率領大軍向你而來了。初期發展之重要可見一般。



在各星球殖民地的發展方面，可分爲建造船艦、防衛建設、工業發展、環境改造及科技發展等五大項目，建造船艦可讓你培養出強大的艦隊武力；防衛建設爲行星防衛敵人的自保手段；工業發展使行星的資源得以充份地發展利用；環境改造與人口的成長及污染度的控制息息相關；科技發展則是提供發展新科技的所須資源。除了這五大項在相互之間會影響到整個種族的實力之外，行星的表面狀況及資源蘊藏程度，也會影響到人口及資源的多寡。雖然表面看起來好像十分地複雜，但實際上電腦會自動幫你管理其發展，所以你可以不必爲了這些內政的一些細節，而大費周章地去調整發展資源的分配。當然如果你覺得與資源的分配與你目前的理念不盡相符，或是打算建造船艦時，也可以自行調整。如果你是選擇較簡易的模式時，電腦還會隨時給你些建議，所以就算是剛開始接觸本遊戲的玩家，也可以輕易地上手（但是英文功力至少要有一定的程度）。這種體貼人意的操縱設計，可說是對玩家非常地便利。除此之外，『銀河霸王』內也提供了各種資料介面，使你在查詢資料時能夠很快地一目瞭然，對整體的發展策略上有很大的協助作用。



發展科技方面，也是『銀河霸王』的一項特色。它是採用較接近『文明帝國』的發展方式，也就是說當你得花費一定的資源，才有可能發展出新的科技；但是在『銀河霸王』中，科技又分爲六大項目，也就是說你得妥善地分配各方面的發展資源，才能得到最適合目前所需要的科技水準。這些科技不僅會對行星及船艦的發展更新有極大的幫助，有時也可以造出更先進的武器及防衛設備，來助你征服敵人或抵禦外來的侵略者。在多達百餘種的科技之下，你不一定能發展出所有的科技；但是藉著外交的科技交換、派間諜竊取及佔領對方殖民地的方式，你就可以得到對方的某些科技。而一些特殊事件，也有可能會得到一般所無法發展出來的科技（例如具有號稱最強破壞力的Death Ray 死亡射線）。如何有效地提升科技水準，可是本遊戲最重要，也是最有趣的特色之一。



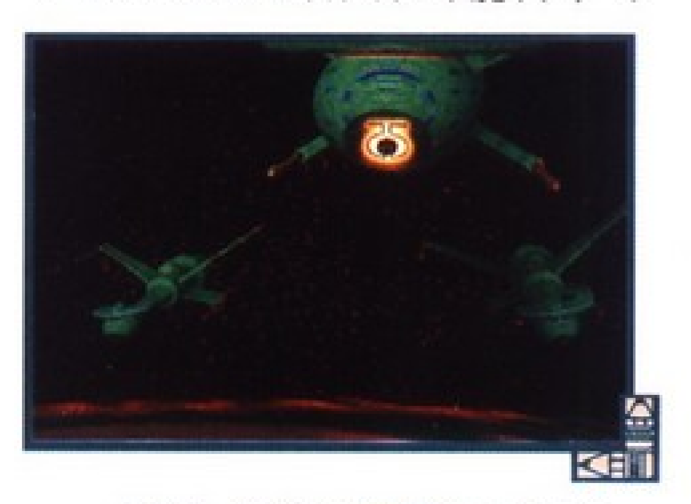
太空艦隊之間，或者是入侵行星時的戰鬥，也是『銀河霸王』中相當精彩的部份。只要合乎一定的要件，你可以從四種規格中，任意指定新船艦的大小規格，以及調整其所裝備的電腦系統、裝甲、導航系統、武裝及特殊設備等多達十餘種的項目，以建造所需要的船艦；不過最多只能同時擁有六種船艦。當進入戰鬥時，則較類似『無敵艦隊2525』的方式，雙方船艦或行星分別位於螢幕左右兩旁，依其行動能力而輪流移動及攻擊。除了艦隊之外，行星上也可以加裝飛彈基地及防護罩，而相對的船艦也有對行星專用的兵器，甚至核生化兵器等。五花八門的武



器，再加上各種特殊的附屬裝備，使得戰鬥已經是『銀河霸王』中最具有看頭的一部份。

不過『銀河霸王』也不光只是以先前所提的那兩套遊戲之改良而已；例如外交的介面形式，就經過了極大幅度的改進。當你遇到其它的種族與你通話之後，不僅可以和他們建立外交關係，還可以簽訂互不侵犯條約、相互貿易或是交換科技等。如果你認爲該種族具有潛在的威脅時，還可以派遣間諜隱伏在對方處，隨時爲你報告對方的最新狀態，或是盜取科技或進行破壞活動。不過一旦被發現的話，可是會引起對方的嚴重反感的哦！若是你想要對某個種族發動攻擊時，最好先予以宣戰，否則可能會被其它種族視爲危險份子，而遭到各種族的圍剿。優良的外交手段，不但是『銀河霸王』中求生存的一項重要技能，也使得各勢力的發展息息相關，不再只是單純的相互發展而已。

遊戲中也偶爾會出現一些事件，而這些事件會以星際新聞的方式報導出來，使你能瞭解到目前發生了什麼事；除了各勢力的發展外，有時也會發生些超新星爆炸、機器人暴動或外太空生物侵襲等。這些事件會造成各種不同的影響，若是發生在你所管轄的行星上時，有時還眞的讓你欲哭無淚哦（別小看電腦作弊的能力）！



不過『銀河霸王』也有一些缺點：首先是某些屬性受亂數的影響很大，而使得運氣變得相當重要。例如剛開始的地圖行星分佈，會使你在初期的發展受到相當大的影響；又如



科技的發展不定，很可能會使你錯過某些科技的開發，而延遲限制了某些發展。另外一點就是當玩到一定程度時，有時會造成計算過久，甚至當機的慘劇。這時你可以發現某些船艦的數目多達 32,000 艘，而一些經費則變成負數等。不過只要你時常儲存（當每回合結束後，電腦會自動幫你儲存），就能使這些狀況所帶來的影響降到最低。

總而言之，『銀河霸王』是一個相當不錯的策略遊戲。比起『文明帝國』的嚴謹考據，本遊戲的背景使得資料的正確性較不需要考據；但是整個遊戲所呈現的整體感，卻不比『文明帝國』來得差。如果你是個策略遊戲的愛好者，那可別錯過這個水準相當高的好遊戲，以及享受成爲銀河霸王，將天下握於指掌之間的至尊快感。

群英會審 VER 2.0

何布



最近的太空戰略遊戲最令人滿意的作品，遊戲各方面的表現平衡度極佳，把遊戲難度調到最難，保証夠你迷上好一陣子！

Mr. i



製作嚴謹，邏輯縝密，內容頗有大將之風，運籌惟幄樂趣其中，無遠弗屆的科技想像力，帶領玩家的思緒進入深邃的外太空。

Dracula

一個以外太空星際間爭霸爲背景的戰略遊戲，五花八門的異星生物加上多樣化殖民星球的發展，內容豐富，足讓玩家品味一番。

群英靶場

60
70
80
90
100



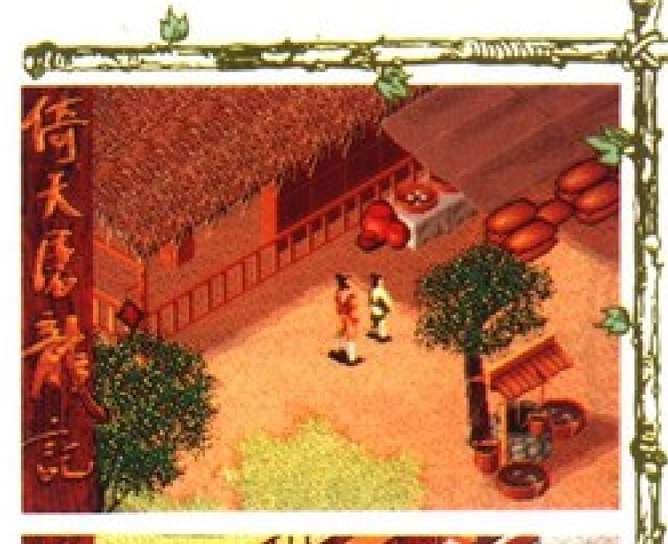


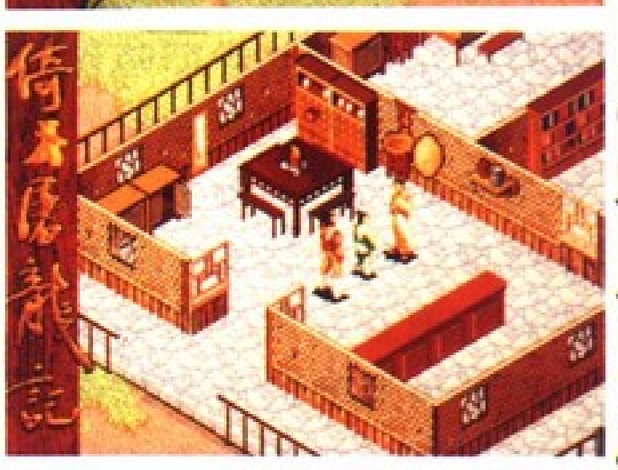
遊戲獵人

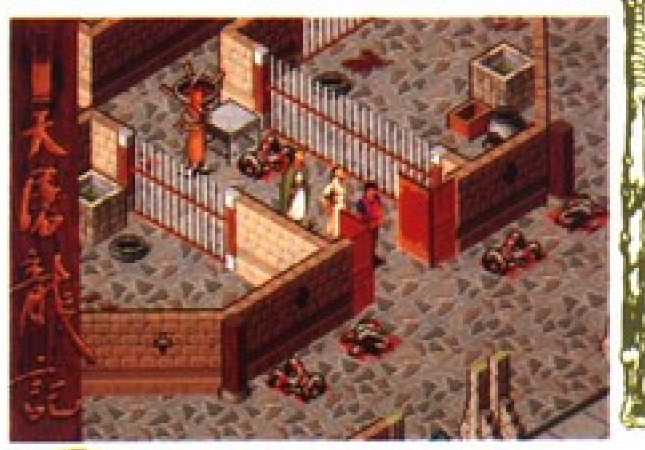
●出版公司／軟體世界

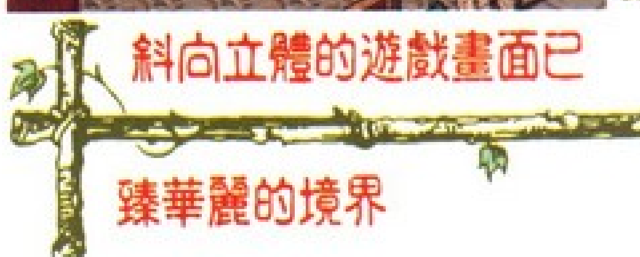
■本文作者／R.X.Z

當筆者拿到這份遊戲時立刻迫不及待的把遊戲載入硬碟中，經過漫長的等待之後（大約25分鐘左右），終於把這個 37Mb 的大胖子給塞進硬碟去了，不過事實證明這許多的時間和空間是值得的，看過倚天屠龍記的片頭動畫會有什麼感覺呢？是不是和笑傲江湖的動畫有點……哈哈！没錯！由笑傲江湖動畫小組的原班人馬再次爲倚天屠龍記（以下簡稱倚片）跨刀演出，其片頭動畫可以稱得上是氣勢磅薄、光華四射，其分鏡之流暢有如流水行雲較前作的表現更加令人讚嘆，在在證明了國內美工和動畫的水準確是一流，這大概是許多年來日本卡通動畫委託台灣代工的另外一個意想不到的收穫吧？！倚片承襲了中華職棒中動畫的優點，如果你覺得不需要看片頭動畫也可以將片頭動畫刪掉，如此一來便可節省大約 10Mb 左右的硬碟空間，同時在秀動畫時也可以按ESC鍵跳出，相當地方便！









斜向立體的遊戲畫面已臻華麗的境界

雖然當初倚片打出的招牌是角色扮演遊戲，但是爲了配合原著中多處不同地點的分散性和劇情的連貫性，因此也結合了冒險遊戲的特性，這好像是近來遊戲的共同趨勢，不過國內以RPG的玩家居多，對A-VG 反而不常接觸，能否接受此種觀念確實有待考驗，但是設計小組爲了要忠實地表現原著所下的苦心，這一點相信是能夠被玩家所接受的。在倚片中帶有RPG味道的是其戰鬥、屬性以及升級的部份，而主導故事流程以及解謎的部份則屬於AVG，可以說安排得十分貼切，一來没有了一向爲人所垢病的練功困擾，再者又可以享受忠於原著的精采故事，成功地擷取了笑傲江湖的動畫和射鵰英雄傳中豐富對話的優點，再加上大膽揉合RPG與AVG的特性，使得倚片的內容變得更加地充實。

在倚片中出現的謎題大多集中在前半部，而且也和原著息息相關，處處可見其設計的巧思，就拿出現在蝴蝶谷一段的繩子來說好了，不知道你有没有學過套繩索？至少也該看

遊戲獵人









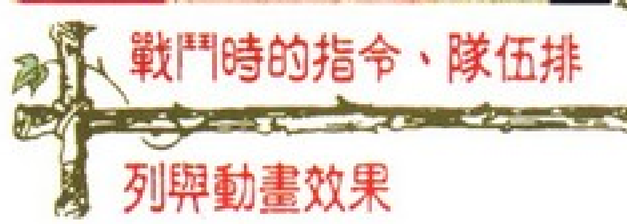
各式的謎題帶有濃厚的冒險遊戲風格

過牛仔的拿手絕活吧！在白猿洞中這繩子可成了大白猿的救命之物咧！其它像活魚生呑治曉芙、崑崙三聖坳解金銀血蛇毒救五姑，魚叉這東西可幫了不少大忙，謎題的設計可說是相當地靈活，對於玩慣RPG而鮮少接觸AVG的玩家免不了會是個頭痛的問題，然而在遊戲的後半部份卻顯得有些疲軟，又走回老套的RPG模式，也許是因爲趕製的關係吧？如果能再多幾個月的時間，相信倚片能以更完美的面貌呈現給玩家。



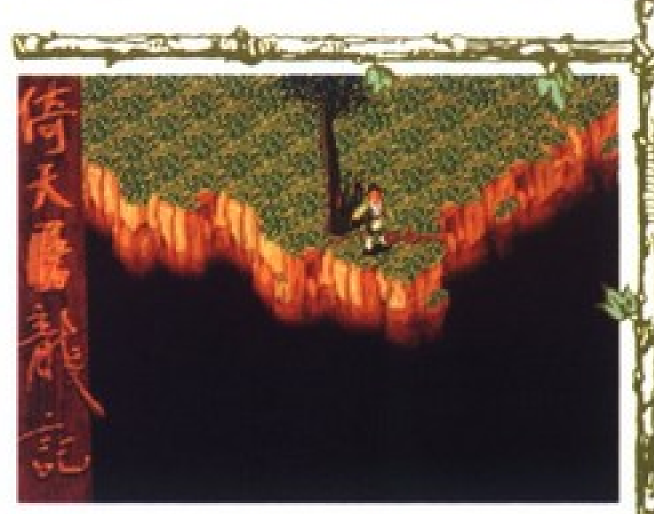


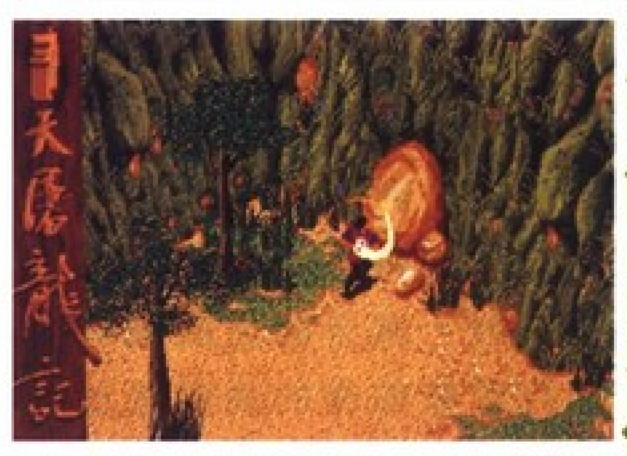




戰鬥時的指令、隊伍排列與動畫效果

在倚片中採用了45度角俯視並且非常獨特的半即時性戰鬥系統，因爲考慮了敵我雙方的實力差距而在移動力（一回合中所能移動的格數）上也有所差別，而且在戰鬥方面也考慮到實際情形而酌添了許多在其它武俠RPG中所沒有的聚氣和傳功，不過在筆者經歷了多場戰鬥之後卻發現許多戰鬥指令似乎只是“花瓶”，並沒有太大的作用，尤其是療傷，竟然比休息所能回復的生命點數還少，不過在攻擊的招式上就相當地可觀了，精心繪製的招式動畫令人耳目一新，在原著中主角張無忌能使用的武功像是九陽神功、乾坤大挪移、太極拳、太極劍等應有盡有，而且就如同原著中的設定情節，在某些地方玩家只能使用某種絕學，像是對崆峒宗維俠的七傷拳、對戰趙敏三僕的太極拳和太極劍，但是筆者始終很懷疑在倚天屠龍記（小說）中有出神入化之喻的乾坤大挪移何以變成了只能閃躲的三腳貓功夫，而且敵人之難纏甚且連練過九陽神功的張無忌都自嘆不如，尤其是在最後和魔多教（DOMO ？⇒ MODO ？）的戰鬥，簡直是……太不人道了，也許是因爲遊戲中戰鬥的次數並不多（大約二、三十場左右），爲了提高遊戲的耐玩度和避免玩家練功所用的折衷辦法吧！雖然如此筆者相信以各位玩家的聰明才智大概也都看到設計小組給大家留下的“活路”了，善用一些程式上的盲點配合一些技巧要過關的話倒也









帶動劇情發展的小動畫

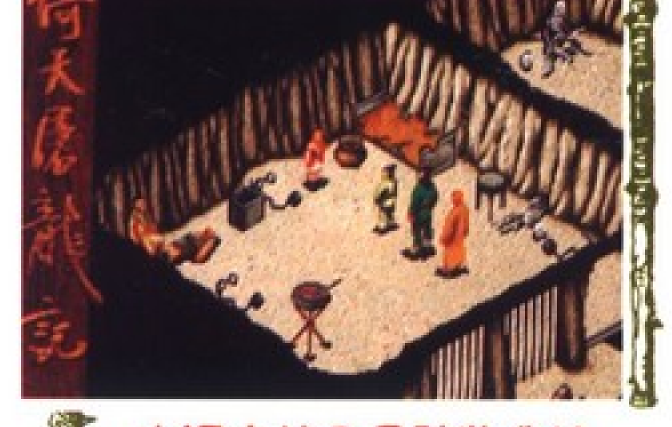
不難（天地良心！如果你還有什麼問題就請參考一下倚天屠龍記之魔教教主，哦不！是攻略篇技巧提示，謝謝！）

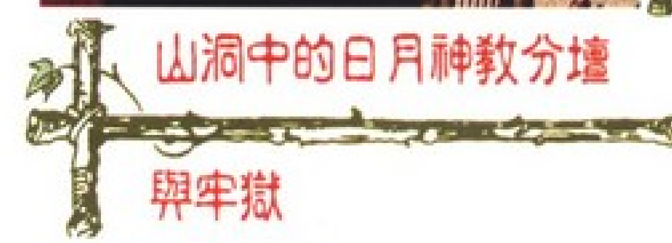
似乎又不得不提一下原著的東西了，如果以劇情改編的觀點來看，倚片所作的一些編排似乎有些突兀，在劇情中一些地點上的安排會令人啼笑皆非，像甚爲隱密的蝴蝶谷居然還有更隱密的日月教分堂，難道胡青牛住了幾十年都沒有發現？而且根據劇情的安排好像是暗示小維是日月教中人，卻又沒再見過他、宋青書的書信中提到了些什麼呢？諸如此類在劇情改編後所應該注意到的一些小細節雖然不影響故事流程，但是卻會在玩家心中留下疙瘩，不過就整個故事的流程而言還是相當有看頭的，記不記得火蟾劍這既可愛又可恨的東西？取火蟾心治蝠王這一段是原著中所沒有的，但是不但穿插得合情合理而且還是個相當棘手的難題，「心求火蟾劍，身浴三昧火」，你猜出來了嗎？

在筆者完稿前有幸得聞倚片 CD 版的音樂眞該感謝老天（當然也該謝謝主編），雖然在磁片版中的音樂表現已然不俗，但是如果只爲了聽 CD 版中的幾首樂曲再玩一次相信你我都不會有異議的，這幾首樂曲來頭不小，據說還請到了高雄市立交響樂團首席二胡楊斯雄先生奏上一曲，並且動用了亞洲唱片的貴重儀器---32軌數位混音器，其效果可想而知，很可惜的是這幾首樂曲只給擁有 CD-ROM 的玩家享受，而且不能配合程式作適時的切換，算是美中不足之處吧？！相對於如此完美的樂曲之下倚片的語音效果就顯得有點寒酸了，除了片頭的語音筆者還能夠接受之外，在戰鬥中和做某些動作時的語音效果幾乎等於零，瀑布聽不到流水聲、招式施展時沒有半點呼嘯之聲、受到攻擊時的叫聲千篇一律，居然連蟾蜍的叫聲都和人一樣，實在是很難讓人接受。

倚片是繼笑傲江湖、射鵰英雄傳之後第三個金庸作品的 PC 遊戲，比起前面的兩個遊戲來倚片擁有更加成熟的程式技巧，更加細緻的圖元，更趨完美的音樂表現和更爲完整的劇情架構，在現今國內的遊戲中能夠與之相較的恐怕也只有 DOMO 的軒轅劍貳，如果以遊戲的完成度來看軒貳顯然要比倚片高出許多，但是就音樂和劇情上的表現上而言似乎軒貳是力有不逮，希望 YOUNG GUN 和 DOMO 是在良性的競爭下成長才是愛護中文軟體的玩家之福，不過筆者還是認爲倚片中的魔多教實在強得不像話，哈哈！






山洞中的日月神教分壇與牢獄

PS：由於光碟版與磁片版僅在音樂方面不太一樣，因此筆者並未特別強調，而且光碟版中的樂曲無法在遊戲中使用，實是一大敗筆，不過筆者仍強烈推薦 CD 版的倚天屠龍記，相同的價格，更多的享受何樂而不爲呢？倚天屠龍記---值得您珍藏的中文 CD 遊戲。

群英會審 VER 2.0

何布

華麗遊戲畫面，斜向 3D 的視角給人不同以往的遊戲感受，但劇情節奏過於匆促，內容容物不足，匆匆玩完後有如吃了一碗包裝精美的速食麵。



Mr. i

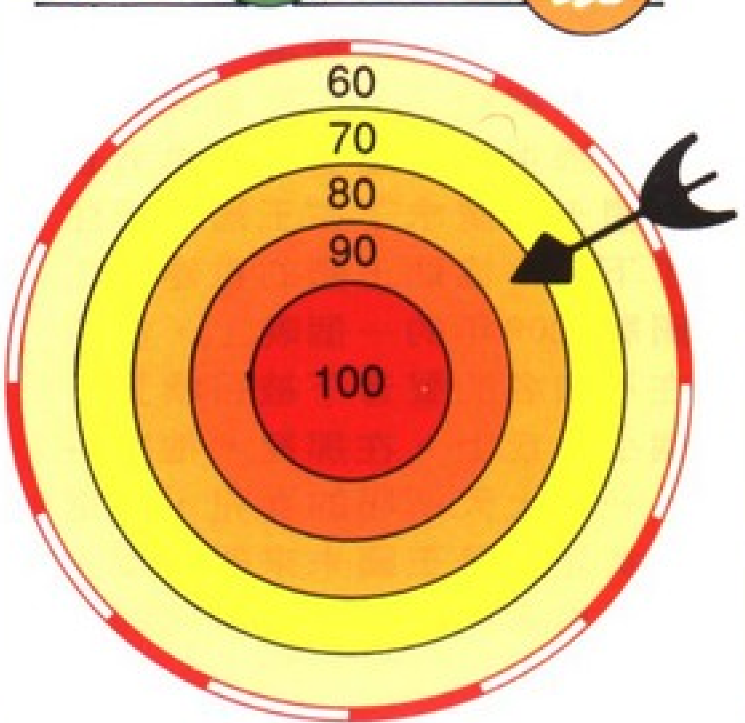
幾近忠實原著的劇情，搭配兼顧外觀與室內陳設的巧思，加上華麗多變的招式與場景，不可多得的美工技巧搭配電影手法更開創了正俠名作的新紀元，然音效的不足與操控的繁瑣可略加改善。

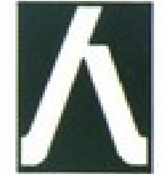


Dracula

畫面上場景豐富華麗，美工設計頗費心思，尤其應用多場小動畫串連劇情，銜接上頗爲合情合理，製作單位功力有目共睹，雖是名著改編，但卻頗值得一玩。





遊戲獵人

美少女夢工場2



●出版公司／精訊

■本文作者／MIZUNO



上課學詩詞

在那個遙遠的時代中，人們早就忘了自己應該做些什麼，整個王國就在一片靡爛中。這個時候魔王率領魔物出現在王國前，魔物的力量比起人類要強多了，沒有人可以阻擋它們，眼看著王國就要毀在魔王的手下……這個時候，一名勇者出現在魔軍的面前，他隻身一人殺進了魔軍的重重包圍中，來到魔王的面前，在一場激烈的戰鬥後，他打敗了魔王，使王國恢復了和平。在這次的事件後，整個王國才發現大家都錯了，在反省中決定將王國重新的建立，而勇者也在國王的請求下在王國中居住了下來，協助王國的重建。王國曆1209年的一個晚上，勇者在不知名的聲音下被召喚到一個小山丘上。在那裡，他獲得了一名上天所賜的女兒，而這個女兒將是王國未來的希望，於是勇者開始了自己育兒的使命。

美少女夢工廠一代在市場中獲得不錯的評價，於是GAINAX公司趁著這股美少女熱未退之前緊接著推出二代，傳承著一代的特色，爲了使遊戲具備多樣化更具選擇性，其中作者仍裝進大量的屬性資料，遊戲重點大致可分爲下列幾項，打工賺錢、上課學習、武者修行、參加收穫季年度大賽，分述於下。此次女兒可以打工的項目方面包括有家庭管理，雖然此項工作並沒有工資，但是可作爲初期訓練女孩的一個起點，因爲是家事，所以也較不容易失敗，而且在烹飪、待人接物方面會有長足的進步。保姆，在育幼院中照顧小孩子。旅店，在這裡打工需要具備較高的掃地洗衣的功能。農場、伐木等工作則需要具備大量的體力，想要在這裡獲得良好的工作效果可別忘了提升女孩的伙食費以增加體力啊！美髮、水泥工人兩項則需有良好的藝術感讓客人的頭髮輕柔飄逸，你也會喜歡，否則根本別想從老闆那兒獲得薪水。至於酒



墓園打工賺學費

家、夜總會等地方則是收入相當可觀的地點，但那兒出入的人非常的複雜很容易把女孩給教壞了。女孩在打工時若出現無缺點的情況時，那麼老闆將會就該次薪水再加50％給付，所以時常保持良好的工作態度可是很重要的，另外女孩在有一定的經驗後，薪水也會隨著提高。



遇見獨角獸

在學習方面包含有屬學問系的自然科學、詩詞、神學、軍學等，其中自然科學可以提高女孩的智慧、詩詞可以提升藝術性、神學則是宗教的教理及信仰學習，可提高抗魔力，而軍學爲戰略兵法的學習，對於戰鬥技術的提升有很大的幫助。武術系則包括了劍術、格鬥術及魔法三項，學習劍術及格鬥術可提高攻擊力與戰鬥技巧，而學習魔法於戰鬥中可佔到很大的優勢忽略不得喔！社交系包含了禮儀、繪畫及舞蹈三項，若是希望女孩在王國中有很棒的社交人際關係，可別忘了於此系學問的學習，若女孩的社交屬性不高，那麼她將



渡假遇到美人魚

很難與一些達官貴人有聊天的機會。

此次的收穫季共有四項競賽，分別是武鬥大會、藝術大展、皇家舞會及烹飪大賽，至於要如何選擇項目參加完全視平常老爹培養女孩的方向而定囉！收穫季每年舉行一次，玩家可盡量的於其中獲得名次，那麼將會獲得爲數不少的獎金還有貴重的獎品，屬性也會大幅度的提高，所以於收穫季中爭取名次可是遊戲中的大重點。

美少女夢工場製造了大量的屬性來讓玩家培養他們的女



生日老爸祝賀



愛慕者登門求婚

兒，這是建設性的遊戲，玩家可依自己的理想來爲女孩安排較好的路線成長，在這不算短的時間玩家將陪著女孩長大，當然女孩也會有不快樂的時候、生病的時候、變壞的時候，有時還會來個離家出走，讓你這個當父親的擔心一下，在這裡我們可以瞭解爲人父可不是那麼簡單的事情，夏天怕女孩會熱到，冬天又怕她凍著，隨時得準備好衣服，稍有不慎又得去看醫生，當她心情不爽趕緊要買點禮物討她開心，抑或辦個海邊十日遊，就是深怕女孩有什麼不滿意。到了遊戲的終點將出現多達六十多種作者爲玩家設計的結果，從帝王到小丑，甚者 SM 女王都來了，所以這次玩家擁有更大的空間、更多的變化。遊戲進行當中同時也摻插一些事件的發生來點綴遊戲，其中事件筆者實在是懶得再去數說明書了，總之夠玩個兩三次還看不到重覆的事件發生。這個遊戲最棒的地方就是擬眞，作者考慮到很深的生活層面，讓玩家可以獲得更深更實在的感受，我認爲這是這個遊戲最值得欣賞的地方。

畫面方面與一代並無太大的差異，但是多了一些小插畫、小動畫，有時看了很容易得到會心的一笑，但重覆性稍嫌多了點，但在感覺上可算是蠻不錯的，「清」。音樂是筆者認爲蠻值得一提的地方，此次，遊戲裡的音樂筆者認爲相當有風格，該有氣氛的、該有感性的、該有緊張的都有了，整體上讓人覺得很「爽」，不煩燥，總是求好心裡作祟，在遊戲中並沒有音效的出現，或許加些音效語音會更棒，又矛盾，深怕加入音效後會破壞整個音樂體系的美感。筆者很勉強很用力的才找出幾個不算缺點的缺點擺上抬面，希望別怪我，因爲我已盡力了。說老實，我認爲這是一個蠻不錯的體驗遊戲，讓玩家嚐嚐當老爸的滋味，相信玩過的玩家定會說，不錯喔!!



披上嫁衣，喜悅上心頭

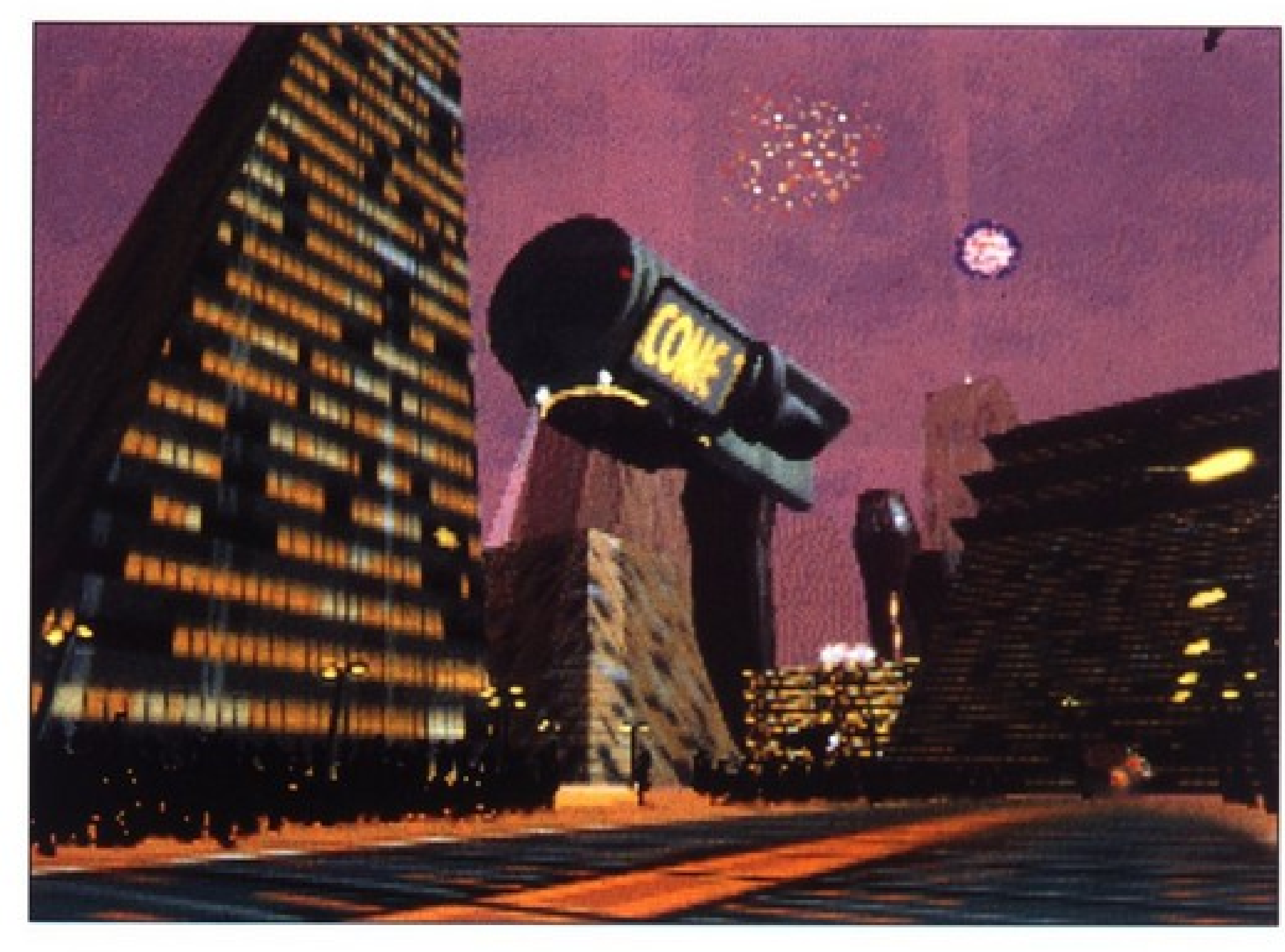
群英會審 VER 2.0

何布	Mr. i	Dracula
 令人無法自拔的遊戲！二代的圖形更爲精美，設定也更爲複雜紮實，缺點仍是容易玩到同樣的結局，也許該狠下心來讓女兒走上「岐路」吧！	  基本架構不變，而內容、功能與表現方式及考量較一代週詳與富於變化，足以吸引更多的養父（母）。	 二代遊戲比一代內容更豐富好玩，事件設定更具變化性，而武者修行項目，則可使玩家過過 RPG 的癮。玩家想成爲稱職的父母，可得多費心。



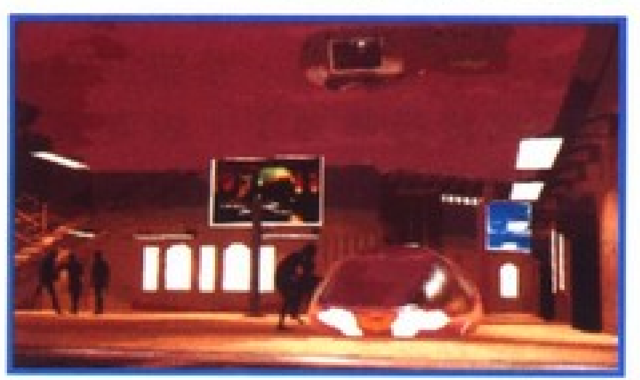


●出版公司／軟體世界
本文作者／A.S.G



極道梟雄

大家都知道商業有很大的潛力，各個財團利用資





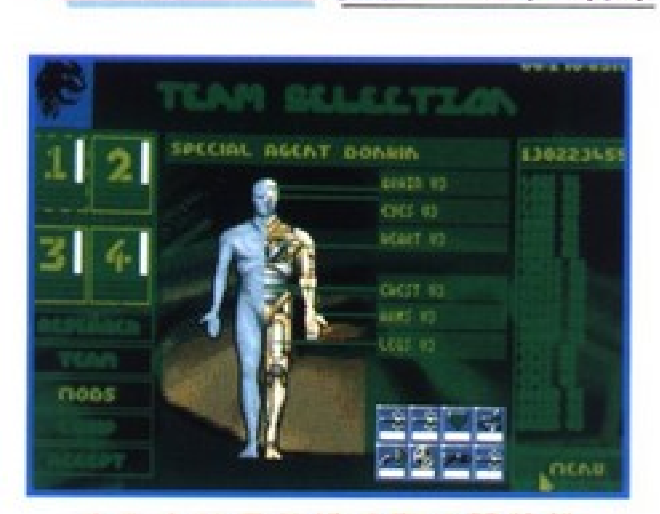




未來世界財團捕捉市民改造為生化人的殘酷畫面

本結合土地、人力可以創造出極為龐大的跨國企業。不過如果企業以黑社會的方式經營，努力發展武器以裝備私人軍隊，佔據其他公司地盤消滅一切敵對勢力，那不知會多恐怖！這正是**極道梟雄**所要述說的一個只靠實力的殘酷世界。各財團任意到街上捕捉市民改造成生化人（像無敵金剛 009 或者是終極戰警）再將生化人投入消滅異己的工具。你是否有把握控制你手下的獵殺小組完成各項艱鉅的任務，利用武力統一世界而成為極道梟雄？那就要靠玩家來發揮你的聰明才智了。

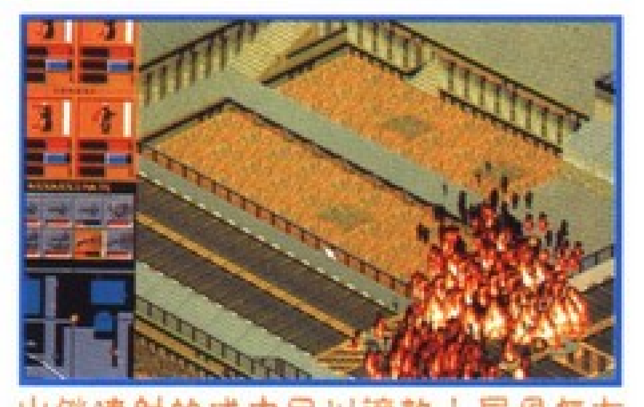
壹、架構



生化人的元件構造與武器裝備

基本上生化人有六種元件：頭腦、眼睛、心臟、胸甲、手臂、腳每一種有三種等級，從 V1 到 V3 等級的提升代表了更好的 AI 思考、更遠的視力、更強的能源、更好的防護、更快速的移動速度等。當然，一開始你就有第一級的產品可以選購，要想有更好的配備就必須靠你花銀子去研發了（當然也可以搶別人的科學家）。可是研發出來之後你會發現要為你的隊員買這些裝備還是得花錢，因此如何增加財源就是第一要務了。遊戲並不提供貿易功能，你只能像角頭老大一樣佔地盤收保護費（文明一點叫徵稅），反正就是照人頭收錢。那麼唯一的賺錢方法就是多佔地盤了，可是別人也不是省油的燈，弄不好地盤沒佔到武器彈藥消耗了大半不說，要是你的手下有個三長兩短那也是很傷本的。不要為了省錢不給手下買好配備，那你就可能要後悔來不及了（除非你還記得存檔）。

貳、武器



火燄噴射的威力足以讓敵人屍骨無存

極道梟雄的武器雖然種類不多但絕對是很具代表性的，從手槍、烏茲衝鋒槍、散彈槍，到阿諾史瓦辛格用過的鏈炮，科幻小說中的磁能槍，還有火焰噴射器種類也不少。每種武器的彈藥數量、破壞力、射程都不同，自然價錢也不同，如果你尚未研發出新的武器，那麼即使你撿到它也只有射完彈藥之後賣掉的份，因為你無法重新裝填彈藥。如果你錢不多還可以撿一些武器去賣錢哪！有時在任務中子彈用完也可撿敵人的武器來救急，不過要是你用火焰噴射器來殺人那大概也不會剩下什麼東西給你（骨灰也沒人收購）。

參、戰鬥技術

任務中如果敵人為數眾多，你可以守在房屋的一側，利用死角保護自己，因為敵人再厲害也不能叫子彈轉彎吧！等敵人出現就把武器往他們身上招呼，尤其是火焰噴射器效用更大。另外，你也可以爬高一些，射角寬闊而敵人也不容易命中你，像是樓梯或屋頂等制高點的敵人要早點解決。不過有些任務是要救人，因此不能太耗時間，必須得先趕過去把人質身邊的敵人先消滅才行，慢吞吞的話任務就失敗了。

肆、特色



精彩的爆破畫面

用殺得過癮還不足以形容**極道梟雄**的魅力，特別是各種爆炸音效及畫面的處理真是帥斃了，在45度立體地圖上真實的展現了電影般的作戰場面。在每一個任務中玩家都必須小心翼翼去衡量狀況，一不小心就要功虧一簣了。特別是當你為手下買了好的頭腦之後你可以讓它去判斷開火時機，避免在混戰中疏忽了敵人（特別是在屋子裡面時）。高解析度的畫面真不是蓋的，各種不同的建築物、車輛，甚至還有電車（筆者有次全組隊員在搭電車時跳車，後果當然是不堪想像，武器及屍體在軌道上掉了一地）！

伍、結論



擴張實力邁向併吞世界之路

由於是用保護模式執行的遊戲，因此要注意不要掛EMS，執行速度在筆者的386DX-33主機上跑得還挺好的。音效及畫面都相當好，任務安排也很用心，如果玩家順利過關就必須先看清楚任務提示，否則就要注意畫面上的訊息。幸好其顯示的英語並不難，玩家應該看得懂（看不懂查字典嘛）。多注意地形及敵我形勢，相信要成為極道梟雄所需的就是時間和耐力了。

群英會審　VER 2.0

何布



畫面精細華麗，血腥的任務讓人滿足殺人放火不必負責的快感，遊戲難度屬於中等，但最近出的資料片則難得可以。

Mr. i

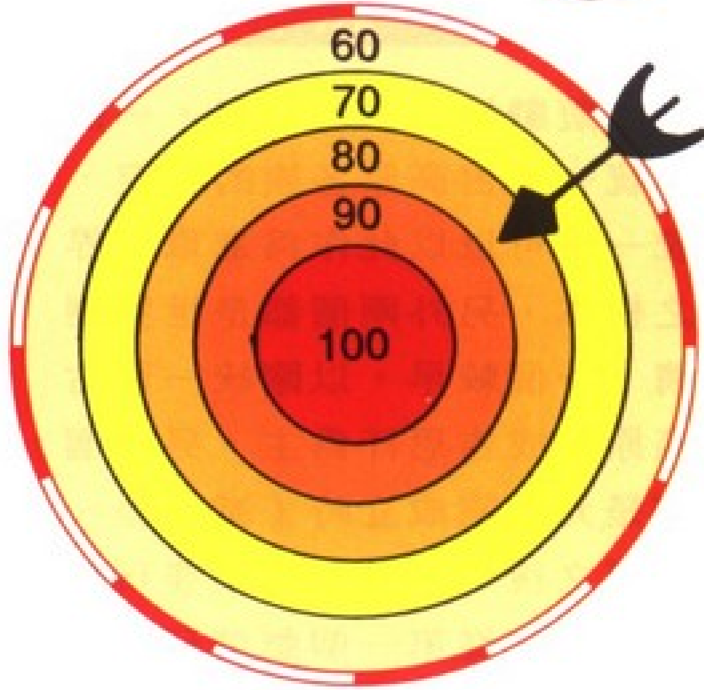


題材駭人聽聞，音效畫面極具震憾力，任務迫力、戰況氣氛，硬是叫不少不信邪的酷哥誓言在這個冷酷無情的世界中生存下來。

Dracula

未來時空的生化人配上全球各地的各式任務，對於喜愛刺激，新鮮的玩家是一不錯的構思，而除了打殺之外，玩家還得費心在研發武器、戰略運用上，才能贏得勝利。

群英靶場





●出版公司／第三波

■本文作者／GUDERAIN



由方陣組成的各兵種戰鬥成功的塑造了元朝秘史中文版的戰鬥模式，各種兵種特性不同攻擊力也不相同，像歐洲騎士由於身披鎧甲，手持長矛在衝鋒時十分有震撼力，可是如果近接作戰可能就不太靈活了；而日本武士手持武士刀在近戰較佔上風，護具較輕使得它在衝鋒時就較差些；而蒙古騎兵則是十分平衡的優秀兵種，不論是近接作戰或衝鋒都不錯，再加上馬上騎射功夫了得，因此才能協助成吉思汗建立這麼一個大帝國。將兵種的攻擊力、防禦力、機動力等資料確實了解之後才能以己之長攻敵之短，這個遊戲的戰鬥模式確實做得很理想。

壹、架構

遊戲提供三個劇情，一個是統一蒙古高原各族的設定，統一後可以以此作為進軍世界之根本，另外兩個都是世界劇情，一個較早，以剛統一蒙古高原的成吉思汗為主，另一個則是元朝剛成立時（滅了金、西夏之後）。其實如果要玩蒙古可以先從第一個劇情玩，不一定要選誰，不過君主的能力



↑蒼狼與白鹿的結合成為蒙古氏族起源的傳說。



↑攻略的版圖超越其他的策略遊戲。

對領軍作戰及發佈命令都有重大差異不要選太差的人。相信一定可以比成吉思汗更早統一蒙古，那就可以進入世界劇情朝統一世界努力了。

貳、兵種

共有十六種兵種，有印度的象兵、日本的武士、歐洲的騎士、蒙古的蒙古騎兵、遊牧民族的狩獵騎兵、阿拉伯的突擊騎兵（拿彎刀的）及輕弓騎兵、南宋的火砲兵、歐洲的投石機等，各有各的特色。能力分為A、B、C、D四級，有近接攻擊力、衝鋒攻擊力、防禦力及機動力等四種能力。像騎士的突擊力是A、武士的近接戰力是A，而蒙古騎兵則兩項都是B，因此作戰一定要以己之強去攻敵之弱，否則恐怕要打敗仗了。

參、戰鬥

戰鬥因為地形而有不同狀況，像是渡河戰、森林戰、平原戰、攻城戰等，地形不同障礙物也不同。特別是在攻城時





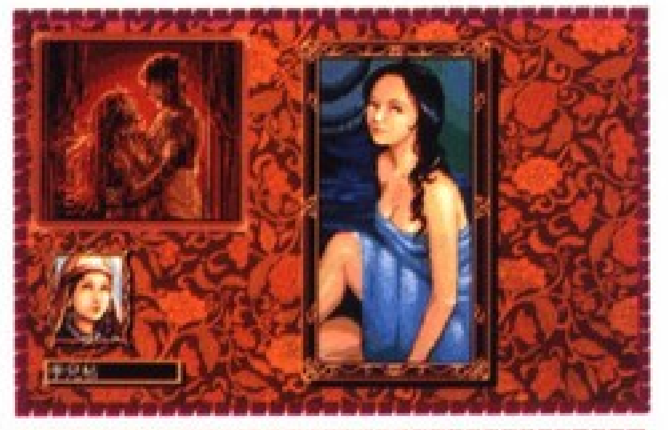




，守方會因為城防道而得到某些庇佑，而攻方就要付出較大犧牲了。特別是如果部隊混亂（不論是因為攻擊別人或被別人攻擊所造成）都會失去控制無法下達指揮，只有在他們恢復後才能再下命令給他們。趁敵人混亂時攻擊往往能得到更好的戰果，當然自己的部隊在對人數較多的敵人部隊實施衝鋒的話容易使自己變混亂，一定要小心才行。每位將領最多可帶四支部隊，每支部隊最多200 人，糧食不足的話也是會有逃兵的喲！

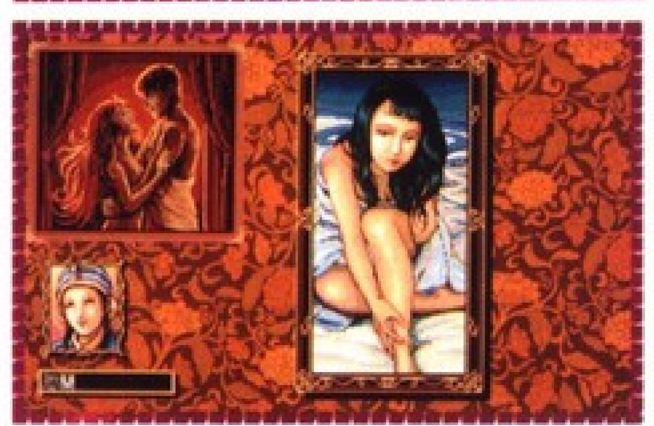
肆、後宮

元朝秘史中因為沒有忠誠度設定，因此要想鞏固王權就只有多用自己人了，不論是王子或平常將軍娶了公主就成了親戚，那都不會叛變，重要的地方可以安心的交給他們。那麼要多生子女就要到後宮才行，不過女人可不是一成不變的，有的也愛聽情況，有的愛聽讚美的話，但也有人不理這一套，不要踢到鐵板了。要注意的是子女尚未立為將軍或尚未嫁人前最多只有五位名額，倘若名額滿了就不用再急著去後宮了。









↑香豔美麗的後宮嬪妃。

伍、結論

遊戲的畫面設計得不錯，音效及背景音樂也不會太單調，可是後宮佳麗服裝的圖片似乎就是那幾項，比較沒有個人色彩。戰鬥中敵人的AI也不夠好，像是守城的部隊如果攻城的敵人比他強就不出來應戰，因此只要用會射箭的騎兵停在雙方都射不到的地方，等下次前進一步，射幾次再趁機動力沒用完前退回來，如此可不費力氣的削減敵守城的部隊。不過大致上來說，元朝秘史中文版真的是很值得一玩的遊戲，每個地方的風景也很能顯示當地的特色。只要你懂得用貿易賺錢，再好好調整作戰方式，相信要統一世界並不是那麼困難，當然是指在遊戲之中。

群英會審 VER 2.0

何布



後宮美女令人留連忘返，戰鬥系統跳離 KOEI 的老套，頗具新意，策略方面設定稍嫌簡單，整體來說，還是個值得一玩的遊戲。

Mr. i



考據嚴謹，製作用心，細緻畫面佐以簡潔的中文訊息，讓人對元朝雄霸歐亞的歷史有更深刻的體會，兵種、謀略、戰力佈署、世界地圖、各地風景多有特色，而後宮深苑更凸顯當時皇族衍脈的事實與必要。

Dracula

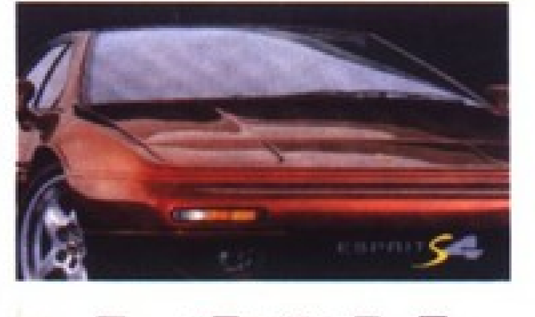
異國風光的場景畫面，配上各式兵種的獨特戰鬥方式，營造出特殊的遊戲風格，而後宮談情說愛則增添遊戲不少趣味性，使玩家緊張的軍旅生活生色不少。

群英靶場

60
70
80
90
100

遊戲獵人

蓮花跑車大競技



●出版公司／第三波

■本文作者／Thomas

小時看到別人家中的轎車，心裡一直夢想著長大後能坐在流線型跑車上手握方向盤，美女在旁好好地在高速公路上拉風一下。雖然長大後，到目前爲止還是兩袖清風，但只要在路上看到新車從旁而過，眼睛就爲之一亮，幻想著車上的主角就是自己，故當在電腦公司看到蓮花跑車的英姿時，趕快掏出僅有的千元大鈔買下它，一償開車宿願，正如所料，好爽！車速飆到 200 多，不用擔心超速被罰或剎車不住，撞到別人，比眞實開車還爽！

操作上正如一般賽車遊戲，容易上手，不同的是玩家可自行設定操作熱鍵，對於用慣某些鍵的玩家是一個不錯的設計。在賽車跑道的設計， recs 系統是一個嶄新的設計項目，包括選定各種路況、場景及場地、像跑道速度、彎曲度、陡峭度等都可由玩家依喜好程度來設計坡道、陡坡的數量，而賽車場景選項中有13個不同場景像未來世界的場景會有雷射光阻礙速度；而雨中賽車的場景則會有傾盆大雨，影響視線及造成路滑都是不錯的設計。

遊戲提供Esprit S4、 E-LAN SE 、M 200三款車型，選單畫面上除車型外還有此款車的最大衝力、最大速度、最大扭矩及五種檔的時間 -- 速度關係圖等資料供玩家參考，資料中大概以ESPIT S4的配備最好、造型也最帥氣，相信大多數玩家都會選定ESPIT S4爲比賽車種。

在進行比賽時，本遊戲是以整輛車顯示在畫面上與其他車子一齊比賽，在螢幕上方只有簡單數字顯示目前名次、速度、圈數，或耗油量而已，不像有些賽車遊戲，畫面上是模擬眞實開車情形，玩家坐在車內開車，前面一堆儀表板，讓玩家觀察操控，後者臨場感可能較佳，然而對儀表指針會有過敏症的玩家而言，簡化儀表用數字顯示倒不失爲較溫馨的做法。遊戲在音效上的表現還不錯當車子撞上樹木或前車時，會有擦撞聲，而快速駕駛時，更會有風呼嘯而過的聲音，宛似在飆車一樣很有快感，比較差的是開頭選單時只有一首音樂，聽久了會讓人神經繃緊到後來要選單時筆者均以消音處理免得耳朵受虐待。

遊戲中較差的是沒有像一級方程式或超級越野賽車的眞實比賽路況（程）設計，而與眞實賽車來比，除了一項加油設計外，其他項目都沒有，眞實感較差，如能加入觀衆歡呼場面或者是得獎人員受頒獎，觀衆擁吻的鏡頭會更好，甚至開賽前對手人物介紹的設計；而像車手外還有工作小組及支援的廠商，讓玩家配備能升級找尋優良的工作伙伴及支援的廠商，不過這樣的設計就已經不是單純的賽車比賽，那時遊戲可能要稱爲賽車大亨了。



群英會審 VER 2.0

何布

一個屬於動作派、遊戲器風格濃厚的賽車遊戲，也提供了不少參數供玩家調整路況，但在「撞車遊戲」流行的今日，平平的聲光效果仍嫌單調。



Mr. i

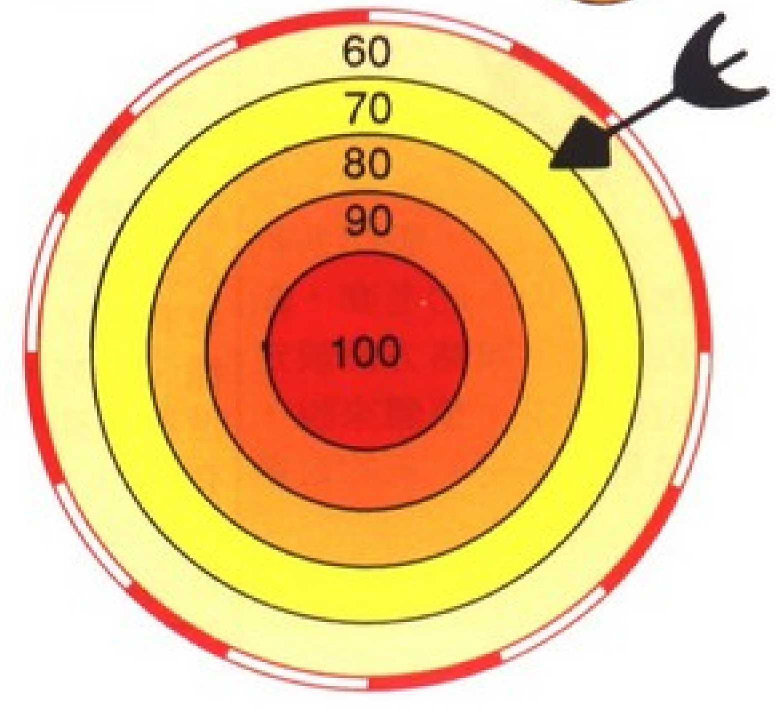
路況模擬及跑道設計是其特色，然而車款與互動性少則令車迷頗有微詞，與其他知名賽車遊戲相較，恐嫌遜色。



Dracula

跑道設計新穎，各式場景畫面色調明朗，讓玩家賽車時可同時欣賞不同的場景變化，唯較缺眞實比賽的情景設計。

群英靶場





俄羅斯拼盤

遊戲獵人

●出版公司／松崗

■本文作者／MIZUNO

本遊戲與早期的電視遊樂器集數種遊戲於一卡的情況有點類似，並有百寶拼盤（Flying pictures）、穿針引線（fast ring）、水管工人（Lineman）、炸彈方塊（Master of Bombs）、鐵修斯冒險記（crete）、隕石大戰（Shadows）等六款遊戲玩法簡單，只要看說明書的解說大概不到幾分鐘就能駕輕就熟，比起以前在玩〝上帝也抓狂〞時，對那一排的指令，搞得差點也抓狂的情形眞是好太多了。而遊戲利用圖形視窗減少玩家文字上的障礙算是一個不錯的設計。

六款遊戲，因爲集體創作，在創意內容設計上就讓玩家感覺顯得水準不一，在玩法上可能以『百寶拼盤』最討好，以第一關來說，可愛的小女孩在梯子上爬上爬下丟出水果得分，輕鬆的音樂配上腳步聲，而當水果丟到小女孩時會有笑聲，丟錯時會有慘叫聲眞是蠻有趣的，對家裡有小孩的玩家倒不失爲一個親子同樂的遊戲。

『炸彈方塊』脫胎於俄羅斯方塊，只是將方塊換成炸彈而已，有四種難易等級供玩家選擇，玩家必須將炸彈串聯起來等引信落下時將炸彈引爆，因引信是亂數決定，有時你的炸彈已堆得很高也沒出現引信



，程式設計師在此給玩家一個貼心小禮物〝備用引信〞當玩家已快支持不住時，可將此備用引信拿來引爆，以救燃眉之急。

『鐵修斯冒險記』其玩法有點像童玩的〝孔明出兵〞利用移動方塊爲鐵修斯找出一條通道，玩法上可讓你選擇鐵修斯是靜止或是可到處走動。

『水管工人』及『穿針引線』兩個遊戲因 idea 同爲一人（Alexey chudochkin）所構思



，故其玩法設計就比較類似，遊戲是要玩家由起點開始不管你繞幾個彎最後都要再回到起點，才能減少鈕扣或水管以得分。

『隕石大戰』這個遊戲可能是六個遊戲中的一大敗筆，玩家對於瞄準器，只能利用鍵盤微調，其它的就看瞄準器在亂跑，而瞄準器只要遇上隕石就算得分，並沒有按鈕，可讓我們發射子彈過過癮。

本遊戲雖說是小品之作，然基本上設計者還頗花了不少心在創意上，像離開遊戲時的關門聲，〝穿針引線〞中以拉鍊高低作爲等級、速度的設計，時間快到時的倒數計時的滴答聲，讓人感覺蠻好的；然而在關卡設計上並無過關密碼或存檔記錄，是美中不足之處，不管你已經過了幾個關卡，只要死了，你就得再從頭玩起，對於那些想看新鮮多樣的玩家，誰會有那樣的耐性從頭玩起呢？

群英會審 VER 2.0

何布

有趣的益智小品大鍋菜，對懷念俄羅斯方塊而發悶的玩家來說，可說是一個可重溫舊夢的良方，不過，千萬別抱太大的希望。



Mr. i

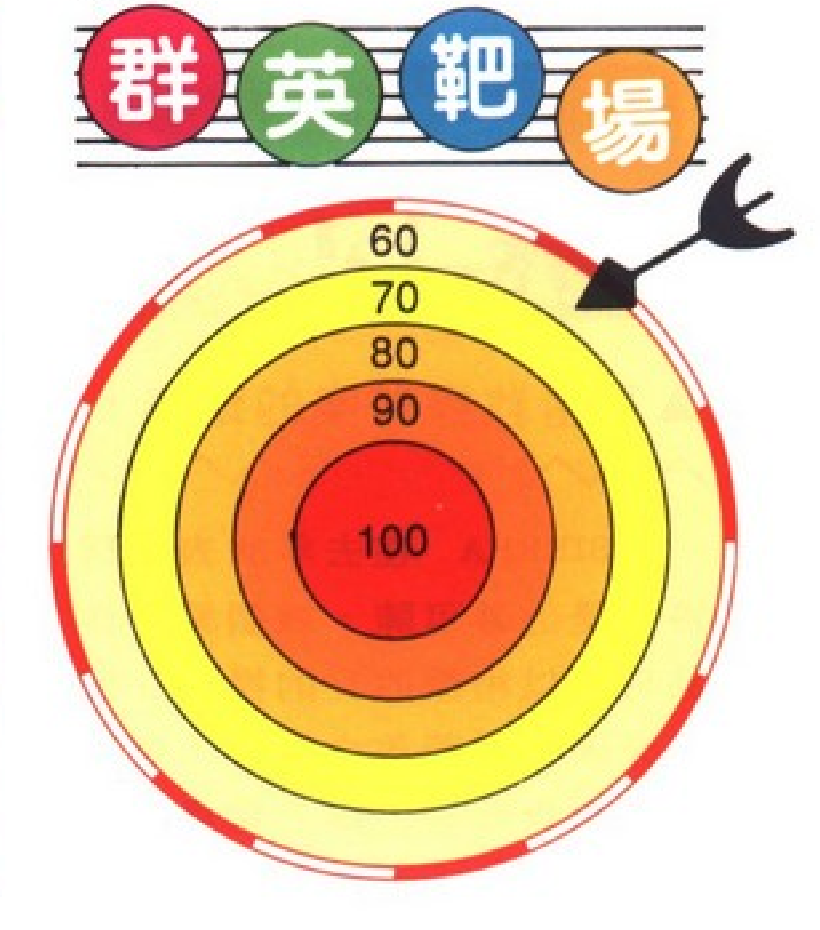
數款小品遊戲的集錦其實是滿討喜的製作方式，在創意上雖有似曾相識之感，卻是一款老少咸宜的遊戲，容易上手是其特色，水準參差是其敗筆。



Dracula

由俄國程式設計集體創作而成的入夏消暑小品，音效及構思方面頗有創意是玩膩一般遊戲的玩家另一選擇。

群英靶場





狩魔獵人—原罪

●出版公司／軟體世界

■本文作者／L.C.J

神秘的宗教加上數代之間的恩怨情仇，狩魔獵人－原罪掌握了十分具有吸引力的體裁。主角蓋布瑞爾的先祖擔任追捕女巫的工作，在三百年前的一個夏天成功地發現了一名女巫的蹤跡並擒獲她，還將她交給一群迷信、忿怒失去理智的暴民手中，女巫遭到火刑，蓋布瑞爾家族卻也因此受到惡毒的詛咒。以上便是SIERRA在遊戲包裝盒內附送的一本以油畫手法繪製的精美小册所做的背景介紹，玩家必須扮演蓋布瑞爾，在有限的時間（十天）之內解開自己的身世之謎並偵破僞裝成巫毒教謀殺的恐怖慘案。



▲巫毒教謀殺案的現場。

SIERRA 在去年的表現稱得上是乏善可陳，幾個續集作品只能以稍微改良的操作介面與光碟版試著救亡圖存，劇本內容毫無新意，讓人覺得SIERRA像是一間夕陽公司，但原罪以一劑強心針的姿態改變了筆者的印象，不但整體操作介面更加合理完備，角色也跳出長久以來AVG的窠臼，遊戲中的人物不再是提供訊息的活道具，他們被賦與了人性，玩者更可藉由交談深入他們的內心世界，配合一流的劇本，原罪是SIERRA奠定新里程碑的佳作。

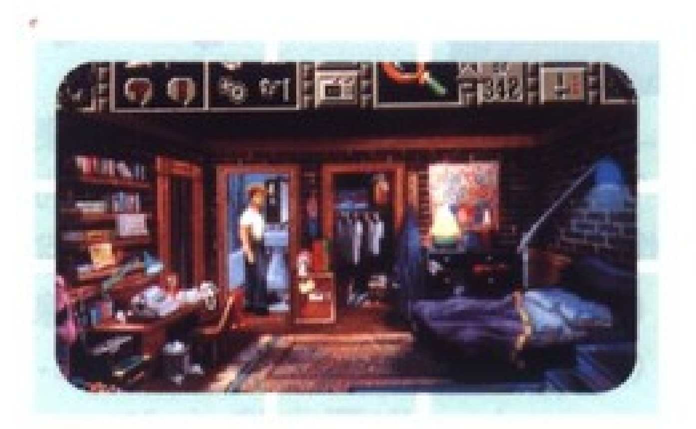
聘請眞人演出在電腦遊戲界不算是新點子，SIERRA的子公司DYNAMIX在叛變克朗多的表現是有目共睹的，聘用具有知名度的演員以拍攝電影的方式來製作電腦遊戲可是少見的由鈔票砸出來的大手筆。參與演出的雖然不是在電影中掛頭牌的明星，可是這群演員投入了比參加電影演出更多的心力，他們稱職的表現讓原罪給人的印象更鮮活。



▲驚鴻一瞥，有一見鍾情的味道。

簡化的操作介面固然讓AVG的入門者能夠快速上手，但SIERRA的前數套遊戲讓人玩起來像速食產品，此次大幅更新操作介面，希望不是針對原罪這個單一產品所做的改革，讓後續其它遊戲的玩家都能以更精確的方式操作遊戲才是消費者之福。

以往AVG裡的其他角色對玩者來說只是在固定場景出現的活道具，他們在提供訊息線索之後就和一張椅子沒什麼兩樣，只會對玩者說著一些千篇一律的無聊廢話，讓人覺得玩AVG所得到的感受十分浮面，RPG能夠出現系列式的遊戲讓人心甘情願地等待下一代的上市，就緣於對角色創造描寫的成功。原罪試圖跳出傳統AVG的框框，筆者認爲它有個成功的開端。在原罪中與其他人物對談會出現選單式的對話介面，讓人覺得這些人物的性格突然鮮活起來，由於原罪是狩魔獵人系列首部作品，有三位人物幾乎可確定將在下一部作品中繼續出現，蓋布瑞爾、他的女秘書兼店員葛瑞斯與警局探長摩斯利，得力於新的選單



▲不同以往的操作介面。



▲與葛瑞斯對話的畫面。



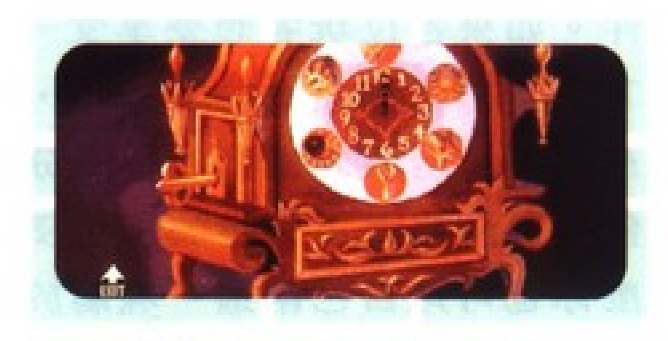
▲和老哥摩斯利合照一張。

操作介面，玩者可瞭解葛瑞斯是位日裔眼鏡美女，不想經由父母之命嫁人，她與蓋布瑞爾間也有著似有若無的淡淡情愫，探長摩斯利與主角間既競爭又合作的夥伴關係也讓人印象深刻，玩者可經由對這些老朋友的熟悉更快的在下一部遊戲中進入狀況，可喜的是原罪並不只對這三位重點角色大加筆墨，其餘的主要人物也有入木三分的刻畫，這項創舉也許會成爲日後其它AVG的典範。



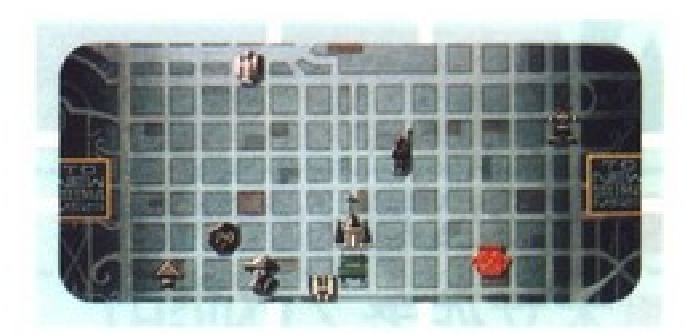
▲公園內一景。

原罪的發行採DOS／WINDOWS 合併的方式，有磁片與光碟兩種版本，國內的絕大多數玩家可能對光碟版無緣識荆了，在這裡又想發點牢騷，據估計現有光碟機的裝機數已超過十萬台，而國內代理遊戲目前是三分天下的局面，最晚進入市場的公司已發行三套光碟遊戲了，握有百分之八十以上代理權的兩大公司卻仍然按兵不動，光碟是多媒體軟體的主要儲存工具，四月中旬的台北軟體展相信大家都知道未來的主流是什麼了！要到什麼時候國內的玩家才能享受光碟爲電腦遊戲所帶來的便利？光碟版的原罪除了對話全語音這項「標準功能」之外，另有旁白負責說明一些動作的效果與蓋布瑞爾的打算與想法，還有製作過程實錄與人員感言等可在WINDOWS 下播放，雖然磁片版的原罪內容似乎單薄了些，但還是可以享受它的精緻內涵的。



▲古董鐘也是待解的謎題之一。

以上所談皆爲原罪的內在美，關於遊戲與玩者接觸的第一印象－畫面與音效，在前文曾談過原罪是以電影手法拍攝再轉爲電腦圖形，每一個場景都很逼眞，足夠讓玩者融入遊戲的氣氛中，多數的小細節也都被注意到了，至於音樂與音效那一向都是 SIERRA 的拿手好戲，血淋淋的畫面配上令人毛骨悚然的音樂，雖然時序已步入初夏，睡前玩個三十分鐘，包你涼颼颼的上床，不用開冷氣，後遺症是也許會做惡夢。



▲各場景間採地圖移動方式。

總體說來光碟版的原罪是個幾近完美的作品，磁片版雖然少了演員親身錄製的對白與精彩的旁白，但仍不失爲近來AVG中的佼佼者，SIERRA 宣稱原罪的內容將使史帝芬・金的小說相形之下黯然失色，不管您是AVG的新手或老鳥，試試這個要求玩家以第一人稱的觀點加上深入主角內心世界思考，而不只是到處收集道具再與電腦鬥智般的找出它們的用處，您會發現這個新型態的AVG 已跨出它的第一步，同時我也開始等待 GK Ⅱ的上市。

群英會審 VER 2.0

何布



劇本頗富內涵、角色刻劃入微，可謂之成人級的冒險遊戲，但在解開巫毒教謀殺案之前，玩家最好先破解存取檔的臭蟲咀咒！

Mr. i



氣氛營造一流，人物刻畫入微，線索安排、劇情內涵引人入勝。操作介面相當親和，光碟版！好！

Dracula

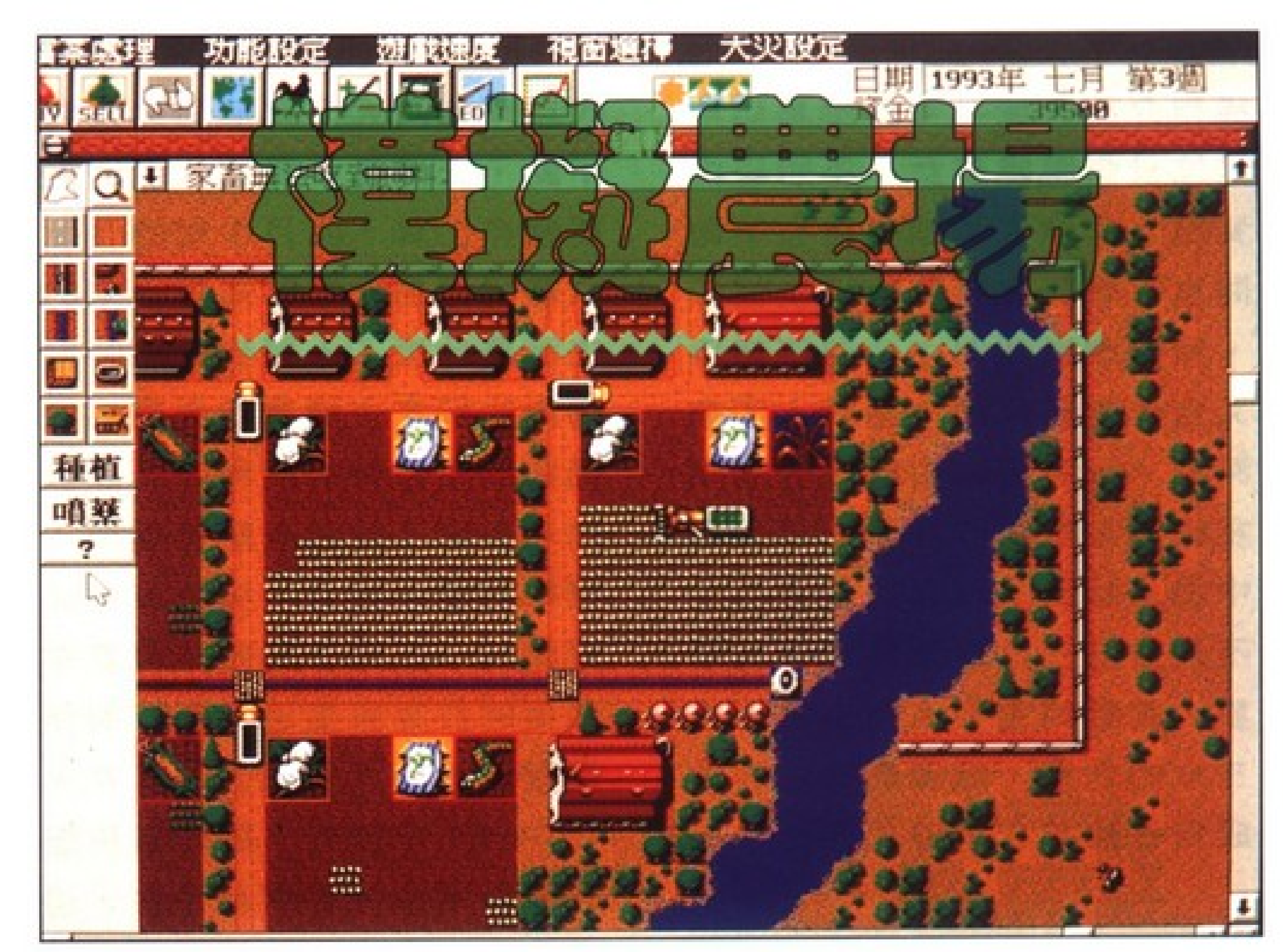


新型態的冒險遊戲，除了眞人參與演出外，再賦予角色扮演式的情節NPC的旁白則更爲生動自然，血淋淋的畫面配上悚然的音樂，更令玩家臨場感十足。

群英靶場

60
70
80
90
100





●出版公司／電腦休閒世界
■本文作者／KNIGHT

在臺灣，由於地小人稠的關係，因此對於大部分人而言，根本没有機會享受農耕的甘苦，頂多是在自己的住家内種幾盆小花罷了，尤其是現在的小孩是越來越可憐了，生活在這樣的一個水泥叢林之中，很少有機會接觸有關田園生活的事物。特別是最近（4/11）在臺北市看到農民爲了對政府加入 GATT 的抗議活動，而有一些感觸。

模擬農場提供了一個機會，讓我們能夠實際接觸到有關農業生產的一些活動，享受一下田園生活，並且對於我們日常所吃到的農產品有更多的瞭解。

遊戲雖然說是中文版，但是在安裝的時候可以選擇顯示中文或英文，不過在使用中文版本的時候，在少數幾個地方居然是中英文混雜在一起，不知道是否是因爲訊息欄擠不下全部的中文訊息，才用如此的安排。遊戲在一開始有一張美國地圖供各位選擇農場的所在地，而且在某些地方，農場已經發展了一陣子，已經有一定的規模了。每個地區隨著它所在地點的不同，而有著各自的特色產品，像是加州的葡萄、佛羅里達的柳橙和華盛頓蘋果等，同時也會有不同的氣象條件。如果各位玩者想要享受一下白手起家創業成功的滋味，或者是對於現有地區的位置分佈及氣象條件不滿意的話，那麼你也可以自己創造一塊屬於自己的地區，經由遊戲所提供的隨機地圖安排農莊、城鎮、河流和湖泊的相關位置，再自行調整雨量、溫度以及風速，但是由於每個項目都只能夠有四種刻度來調整，因此只能夠說是很粗糙的調整。

遊戲一開始時，玩者將會擁有九個單位的土地，雖然說每一單位的土地可以種植一種作物，但是就實際上而言，你還必須設置道路、灌溉渠道以及各種設施，所以剛開始時大概就只能使用四個單位的土地種植作物。

關於生命三要素中的陽光和空氣，都不是你我所能控制的，至於另外一個要素“水”，就需要各位玩者花一些心思在上面了，雖然在“自行設計地形”時可以調整雨量的大小，但是你仍然無法控制天氣，要它那一天下雨就下雨，在現實生活中不也是如此嗎？因此你必須要擁有灌溉設施，以抽取湖水、河水或是地下水，你如果要完全依賴雨水灌溉的話，那眞的是會應了“靠天吃飯要餓死”這一句話（還記的這句歌詞嗎？我們小時候常常唱的）。當你找到水源之後，接著就必須先將自己的土地整理一番，但是你必須將預定種植作物地區内地上的樹木、石塊除去，才能開始種植作物。當然最重要的是你必須決定你的農場要種植那一種作物。

所謂“工欲善其事，必先利其器”，當你決定要種植那一種作物之後，由於農場是位於美國的境内，不像是臺灣的農地主要是靠人來作小規模的耕作，因此你還必須要有各項的農業機具。當你擁有各項的機具之後，你最好還要買一座庫房來存放機具，不要任憑那些機具受風吹雨打，不然那些機具會折損的特別快，然後你很快的就要再買一批新的機具。當然你也必須建立道路，聯繫農地、庫房和城鎮，以方便各項機具的工作和農產品的運銷。當你種植作物之後，隨著時間慢慢的消逝，作物也會慢慢的成長，各種不同的作物在螢幕上也會顯示出不同的圖形，讓玩者一目瞭然。隨著作物

的成長，你也一定會碰到病蟲害、雜草和土壤養分不足等問題，這時候你便應該噴藥來解決問題。雖然你可以直接在農地上噴藥，或是在農地作物的生長流程圖上安排噴藥的時間，但是當各位所擁有的農地一多時，想想看要一塊一塊的來噴藥，實在是太累了。爲什麼遊戲擁有那麼多的“自動”功能，就是沒有自動噴藥這一項。

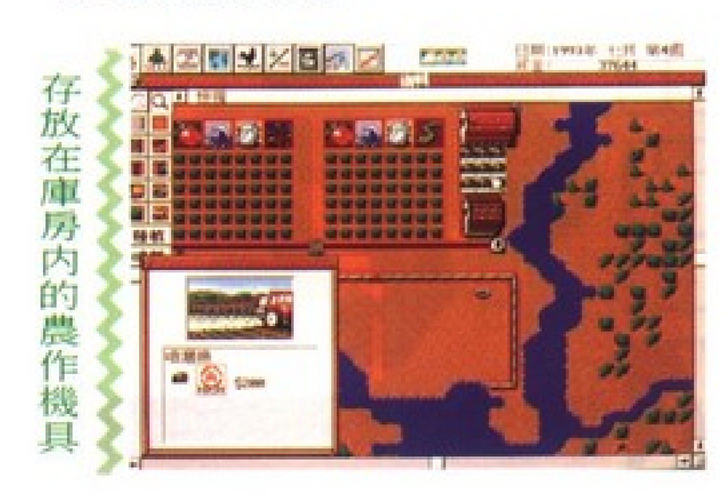
當你一切都做好後，你便只要等著作物收割就行了，不過要記得最好是買一座穀倉來存放收割下來的作物，然後查看市場的行情，在市價比較高時賣出；如果你沒有穀倉的話，那麼就只能在收割時立刻賣出，完全無法考慮到市場行情。

連接農場的城市

遊戲的名稱既然是模擬農場，內容自然是經營一座農場，你除了種植作物之外，當然還可以養一些牲畜來陪伴你孤寂的心靈，看著牲畜慢慢的長大（在螢幕上眞的看的出來牲畜大小的變化），甚至是繁衍後代，心中就會有一股成就感出現。而且如果城鎮有娛樂區的話，你所飼養的牲畜還能代表你的農場出賽，贏了可是有獎金的。不過一般來說，飼養牲畜所要花的心力比種植農作物要來的大，而且成本亦高，並賺不了多少錢，只是拿來看著牲畜的成長、繁衍，聽聽牠們的叫聲罷了，純粹是好玩罷了。

在遊戲中也安排了各種的天災，不過當你的農場遭遇了天災之後，並沒有所謂的“天然災害補助”。因此，你如果選擇是有災害發生的狀況下，雖然你可以藉由不斷的投資建設來擴充農場，但是最好要量入爲出，隨時注意，不然如果發生了什麼天災，需要錢來拯救家園，雖然可以借錢來整建，但是15%的利息錢可不算輕。

遊戲在手册方面可以說是寫的相當不錯，提供了教學課程，玩者只要依照課程內容玩一遍，大致就能掌握遊戲的玩法，而且對於各種作物、牲畜、機具等都有介紹，讓玩者有更深入的瞭解。


存放在庫房內的農作機具

遊戲本身亦提供了農業局來讓各位查尋所遭遇的問題，可以說是線上的輔助系統。音樂的曲風則表現的十分輕快，雖然曲子不多，但是可以說是非常適合本遊戲；在音效方面，只能偶爾聽到罷了，不過遊戲的內涵更爲重要，不是嗎？但是遊戲本身並沒有明確的目標，當你將地圖上所有的土地都買下來之後，你就再也無法繼續擴充你的農場，至此玩者就只能在重新開始遊戲或是保持原狀繼續玩下去直到錢不在增加爲止。

遊戲本身的最大缺點就是在人工智慧方面，實在是不怎麼高，像是牲畜明明有食物和水也不一定會吃的到；還有機具並不太會繞路，結果告訴你找不到路過去。



何布

在模擬城市2000的強勢佔地之下，農場的面積也越來越小了。圖素小，畫面變化度不大，樸實的風格仍有待考驗。

Mr. i



題材不俗、畫面細緻，完備的I-COM與圖形顯示令人更覺親切，不論是享受田園樂趣或是一展地主霸業，玩家均可各取所需，倘有更符國情或本土地理環境之資料片問世寓意當更深遠。

Dracula



耕種問題以圖形顯示，而用滑鼠操控上手容易，展現Maxis公司一貫的遊戲風格，讓玩家能輕鬆享受田園耕種樂趣。

群英靶場

60
70
80
90
100



夢幻帝國

Fantasy Empires

●出版公司／軟體世界

■本文作者／廖奇建

喜好RPG式戰略遊戲的玩家有福了！夢幻帝國將能滿足你征戰天下的雄心，也滿足你不斷鍛練提升英雄等級的慾望。

最近一、兩年來，神話式的戰略遊戲大行其道。在戰神Ⅰ深獲好評後，SSG又推出了戰神Ⅱ。這套遊戲一推出，馬上擠掉上古神兵，而成爲CG-W上戰略遊戲的榜首。以戰略遊戲起家的SSI在眼紅之際，利用手中的王牌--AD&D系列所製作的這一套夢幻帝國是否也能一鳴驚人呢？且讓我們拭目以待。

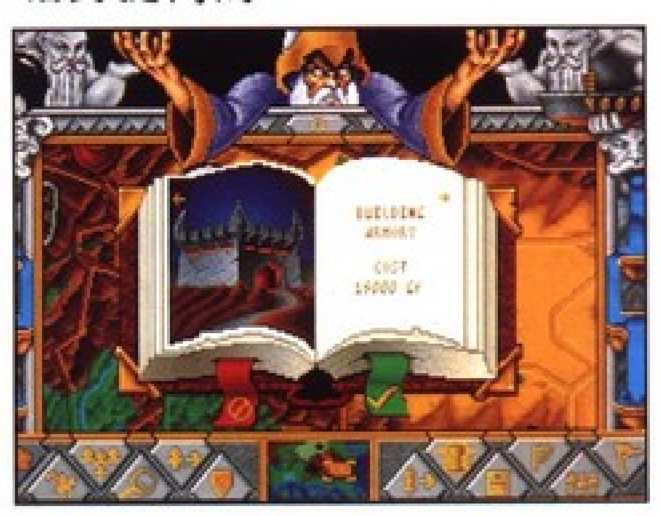
故事是發生在AD&D的世界中，你的任務是率領各種不同種族及英雄打敗其他的競爭者，進而統治整個Mystarat大陸。



遊戲開始時，你的英雄等級都只有第一級，隨著遊戲的進行，可以選擇以作戰的任務；或是派遣他們去探險的方式，來提升等級。這種方式與戰神Ⅱ有點類似，不過夢幻帝國中的英雄往往可以練到相當高的等級，筆者在戰役模式下，就有多名二十幾級的英雄，及一名三十六級的巫師，所以喜歡練功的人有福了！



派英雄出去冒險，可以說是好處多多。只要你的英雄没被怪物砍死的話；往往會帶一些好東西回來。這些寶物可分爲三類：第一種是帶在身上的，如速度之靴及魔法增強；第二種是限使用次數的魔法權杖，或特殊用途的招鬼權杖等；第三類是威力最強，且大部份不限次數的，如統治者之權杖、巫師之權杖、牧師之權杖、水晶球、保護之鏡、陷阱之鏡等，從事愈危險的冒險，愈有可能獲得威力大的寶物，不過成爲怪物點心的風險當然是會相對提高的。



遊戲中，建築指令相當別緻，按下圖像便會出現一本書供你選擇建築物，不過只有五種是太少了一點。建築物中就屬高塔（Keep）及軍事訓練所最重要。如果你的領土中有高塔被摧毀，你將會看到部隊每個回合都會減少；另外，没有高塔的話，你將無法獲得該地的收入。至於軍隊訓練所，則是製造供你征戰天下用的部隊。



雖然夢幻帝國號稱是以A-D & D的種族從事征戰，但是提供的種族太少了。只有精靈、矮人、戰士等，大約七、八個種族，加上一些攻城武器，不過十餘種；火龍、巨人、巨蜘蛛都没有出現，而不死部隊只能以魔法或權杖招喚，這實在是相當可惜的地方。

除了英雄可以升級，遊戲中的部隊也有升級的功能，這點雖然不是創舉，但確是相當好的設計。當你看到自己的部隊在一場場的戰爭中，隨著等級提升，砍敵人就像切西瓜一樣的容易，相信你的心中也會充滿成就感的。部隊的等級雖然只有分爲正規級（R級）、老手級（V級）、及卓越級（正級）三種，但是戰鬥能力的差別可是相當的大。從正規級要提升到達老手級需要較多時間；從老手級提升至卓越級則相當容易。等級及種族愈多的

混合部隊，在作戰中愈能獲勝。另外，不死部隊的等級大約只是老手級，而且無法升級。

一如其他的策略遊戲，**夢幻帝國**也提供了外交功能。外交指令分為傳達訊息、締結合約，及幫助敵人三種。電腦的對手可以說是相當的狡猾。遊戲開始時，就會有人來向你「募款」，美其名是請求你的幫助，其實是變向的勒索；因為如果你拒絕的話，下一個回合就會遭到「報應」-- 不是遭到魔法攻擊，就是敵人入侵。當你把電腦打得落花流水後，它又會拜託你跟它締結和約。不過和約是可以輕易打破的，而且魔法攻擊也不在和約限制之內，你根本就不知道這從天而降的魔法是誰所發出來的。援助電腦雖然可以換得和平，不過援助太多無異養虎為患；援助太少，嘿嘿！「我不會忘記你所給予我的羞辱！」可怕吧！是戰是和，且看你過人的智慧了。



在戰鬥介面方面，**夢幻帝國**給你相當大的自由。除了可以選擇攻擊方式，也可以自己佈陣或交由電腦代勞。如果你不想花費太多時間在戰鬥上，可以按ESC跳出，電腦將會自行算結果，實在是相當體貼玩家的一種作法。

遊戲中最特殊的地方，莫過於魔法的使用了。螢幕上方有三顆水晶球，藍色代表魯依德系的法術；綠色代表牧師系的法術；紅色則是最恐怖的巫師系法術。水晶球剛開始時是暗的，隨著你的巫師、牧師及魯依德的等級提升或人數增加，會慢慢的變亮。此時你可以選擇對敵人施法與否。如果你不施法，法力將會累積起來。魔法通常可以造成敵人的重大損失。例如牧師系的地震術，魯依德系的閃電術、龍捲風，都可以摧毀敵人的建築物，並造成一些部隊死亡。而巫師系的「死神之鐘」，可以造成該地區敵軍一半以上的死亡。最強的莫過於巫師系的「隕石雨」，可以摧毀敵人大部份的建築物，並且造成該地敵軍半數以上死亡。

在操作介面方面，**夢幻帝國**可以說設計的相當的不錯。除了作戰及存檔需要用要鍵盤以外，其餘的地方都只需滑鼠即可。指令也不會太過繁雜，不需像三國志一類的遊戲進行煩人的開墾、治水等指令。雖然用圖像代替指令，卻比**風雲霸主**更容易上手，從內容及介面的設計，可以看出設計小組的用心。



在音效方面，當然不會讓你失望的。使用魔法時的音效更是一級棒。當你施展「死神之鐘」時，可以看見死神出現在對方的領土上敲擊著大地；而敵人發出的哀嚎聲，彷彿是來自地獄的吶喊。「隕石雨」則可見到隕石一顆顆地朝敵人飛去，發出隆隆的爆炸聲。其他如地震、閃電、龍捲風、「步向毀滅」等法術，也都有精彩的動畫及懾人的聲光效果。

從各方面來看，**夢幻帝國**都有很好的表現，可以算是設計相當精良的產品，在同類遊戲中，它的表現也可以稱得上佼佼者。雖然只有一個地圖，但是九十八塊不同的土地就足夠你玩了。如果以亂數產生，也很難遇到一兩場一模一樣的戰場。當然，如果能再多加入一些種族、多加一些建築物、多加一些地圖，這個遊戲會更完美的；不過能做到這樣也已經相當難能可貴了。

群英會審 VER 2.0

何布



SSI 首度嘗試將 RPG 經驗帶入戰略遊戲之作，設定新穎，尤其是法師施法的畫面相當有趣，遊戲的變化性不大，是比較可惜的一點。

Mr. i



加入團隊升級與爾虞我詐的外交功能，使得 RPG 的特質合理地與策略結合，遊戲類型的 FUZZY 化又見一斑，無論是否在練功升級中能獲得成就感，都值得一試。

Dracula



風雲霸主式的遊戲進行方式，玩家藉著徵召部隊攻城掠地，在魔法應用上頗有看頭，不同魔法配上不同效果畫面，玩慣 KOEI 系列遊戲的玩家不妨比較看看。

群英靶場

60
70
80
90
100



光碟軟體的新大陸 Living Book

/ 黃振倫

自從年初買了一台 562-B 以來，玩了不少遊戲，也看了不少有的沒的，但卻一直感覺到這些光碟產品相當的浮面化，即便如第七訪客、M-yst 之類的暢銷品，也只是華美的影音效果而已，至於現在十分流行的「動畫播放」光碟，更盡是放些色情影音，上不了台面，令人十分失望，光碟機也淪為聽 CD 的工具，直到前陣子朋友交給我一片「亞瑟教學」，我才又對光碟機充滿了憧憬，收集了全系列的「L-iving Book」來玩，深覺這個系列的趣味，想當然耳的要推薦給諸位讀者大人們，使您塵封的光碟機重見光明！



Windows 下的 Broderbound 菜單，除了新出爐的 Myst 外，還有整套的 Living Book

Broderbund's Living Books

所謂的生活書，可說是生活化的語言教學

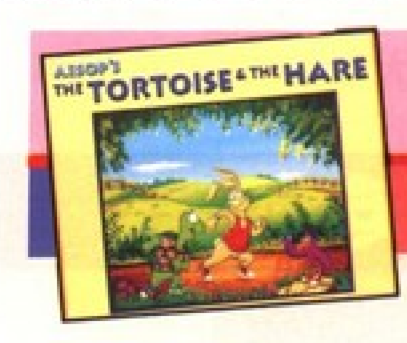
「生活書」全名為「Broderbund's Living Book」有點語言教學的味道，不過內容十分生活化、兒童化，所以也算是一種親子遊戲，有許多周星馳的「無厘頭式趣味」，也有很多可愛的畫面，所以女孩子（至少我 show 過的）們都十分喜歡。全系列共有四部：祖母與我、亞瑟教學、龜兔賽跑、新伙伴，前兩部在國外已出了許多，國內也已上市，後兩部則在國內不見芳蹤，要不是朋友幫忙，恐怕我還難有機會見到呢！

祖母與我 Just Grandma and Me



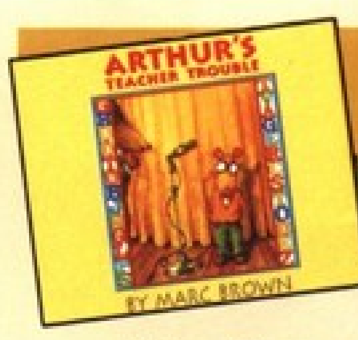
第一部「Just Grandma and Me」（祖母與我）是全系列中唯一有日文的（其他只有英文、西班牙文），描述小地鼠和祖母海邊的一天，有12頁畫面，做的可愛又溫馨，只要滑鼠就可以玩了。

龜 AESOP'S



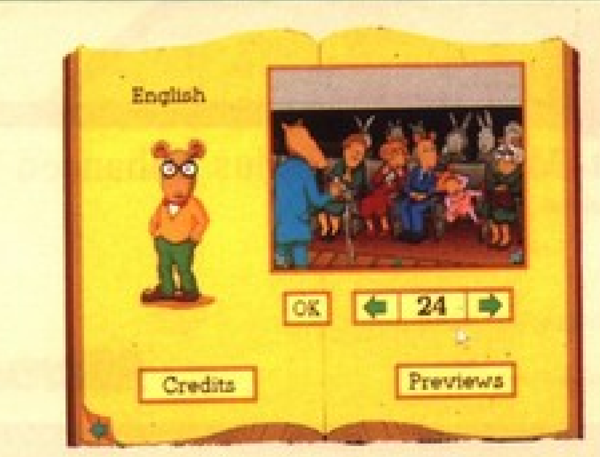
第三部「AESOP's The Tortoise and The Hare」（龜兔賽跑），一看就知道其內容了，雖然回到12頁的容量，可是做得更熱鬧、更搞笑，這次從頭飛到尾的是一隻蜻蜓，在賽程中會出現許多動物，表演特技，可以說是「瘋顛」代表作了。

七彩絢目的光碟世界

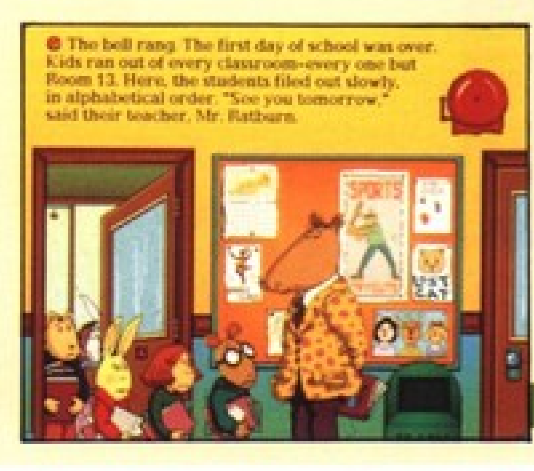


亞瑟教學
Arthur's teacher Trouble

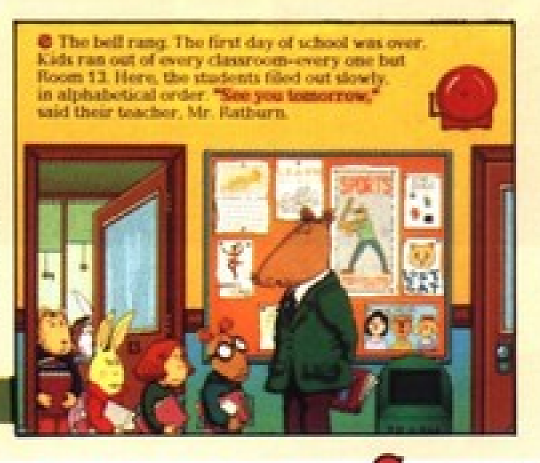
第二部「Arthur's Teacher Trouble」（亞瑟教學）則描寫小老鼠亞瑟在學校的事，這部高達24頁的續集其中雖有幾頁「膨風」，不過實在相當好玩，你可以選取畫面上任何東西：垃圾筒、海報、窗戶，都會有意想不到趣味，甚至選同一件東西的不同部份，也會有不同效果，其中還有一架紙飛機會從頭飛到尾，穿過每一個畫面，光是找出這架飛機，就可以爲你帶來很大的趣味了！



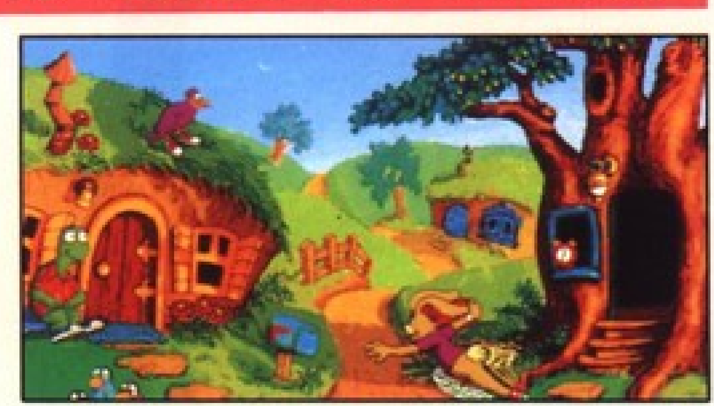


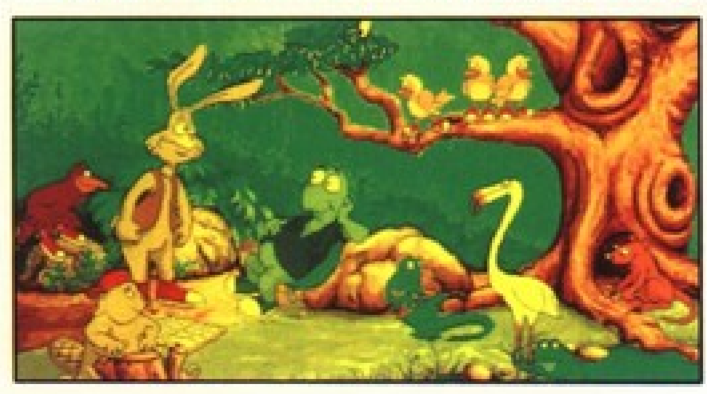


比較一下這張圖有幾個不同的地方？



兔賽跑
The Tortoise and The Hare





更正啓事

第六十一期軟體世界《概説音效卡與音源卡》一文附表，由於取材及打字錯誤，有誤謬之處，特此更正：

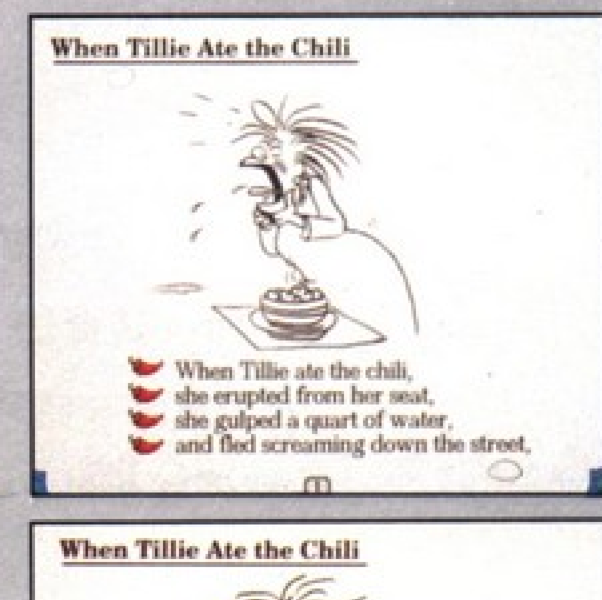
① SB2.8 ➡ SB2.0
② MPU-481 ➡ MPU-401
③音寶 360 ➡音寶 868
④音寶 868 、 868POP CD-ROM 界面：無➡有

以上錯誤造成讀者及聲光音寶公司的不便，在此致歉。

新伙伴
The New Kid on the Block

第四部「The New Kid on the Block」（新伙伴），這是一部和前三部完全不同風格的Living Book，似乎New Kid這名字已說的十分清楚了。過程中幾乎完全是黑白兩種顏色，一共有12個子主題，每個主題有好幾頁，總計有好幾十頁的畫面，充滿了「美式幽默」。

對我而言，這才算眞正的多媒體，而非光碟版的A片或收集千百個共享軟體的工具C-D，希望國內的設計者們能往這方面發展，做些有內容的光碟片，也希望諸位光碟的舊雨新知們能把各種有意思的光碟介紹給大家，如果有朋友願來信指教，請至 -- 東吳大學數學系一年級黃振倫　收即可。







Operating System

Disk 1 - Setup

MS-DOS Series
Disk format: High-density (1.2MB)
Version 6.2

© 1981-1993 Microsoft Corporation. All rights reserved.
DDS 2556

Microsoft

盜得不道德

什麼樣的行爲稱爲盜？

什麼樣的作法才合乎道？

你或許不了解，非法拷貝軟體，是觸犯法律的行爲；

而一套合法、正版的MS-DOS，不過佔硬體費用的3％－5％!!

爲了貪圖一時的方便，却在同時失去寶貴的人格，是一種短視的作法。

我們在乎的，絕非金額大小，而在於你個人對道德與價值觀的判斷；

尊重別人，就是尊重自己，

當您購買PC，請堅持使用合法、正版的MS-DOS！

Microsoft® OEM

微軟中國地區總公司

小量OEM MS-DOS及WINDOWS代理商：又昭實業 TEL：(02)322-2200

世紀大空戰

近期上市

EVASIVE ACTION

DUEL FOR THE SKY

從1917到2064年，穿越世紀，體驗各時期空戰精隨。

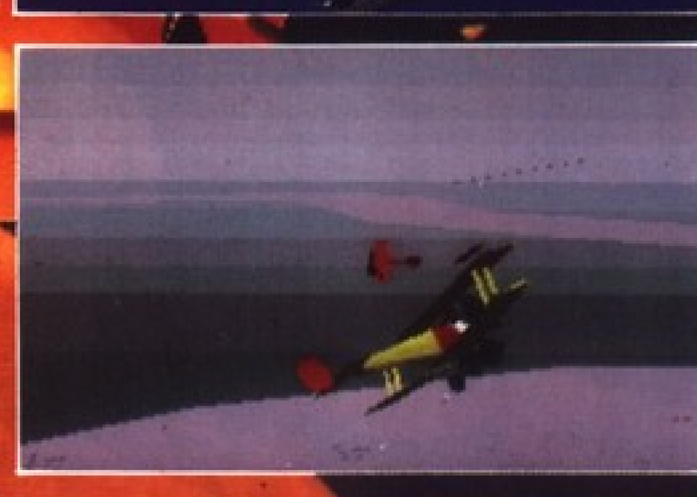
四種時空變換與不同敵人交手。

二人對戰模示可以：
a. 分割營幕直接對打。
b. 可直接聯線對打。
c. 用MODEM聯線對打。

三種遊戲方式可供選擇。

逼真的 3D動畫模擬技術，驚心動魄的立體空戰。

PC GAMER雜誌評比高達90分。





硬體配備
適用：IBM PC386SX 40MHz以上
　　　及其百分之百相容機型。
　　　需1.2 MB 磁碟機及[illegible] MB
　　　硬碟空間。
顯示：256色VGA。
記憶體：[illegible]00K以上主記憶體。
操作：鍵盤/搖桿。
音效：聲霸卡。

熱血小毛球







硬體配備
適用：IBM PC 及其百分之百相容機型。
　　　需1.2 MB 磁碟機及9 MB硬碟空間。
顯示：256色VGA。
記憶體：571KB 主記憶體及EMS。
操作：鍵盤/搖桿。
音效：PC喇叭/聲霸卡/音效卡。

誠徵軟體工程師
- 熟 Assembly 8088
- 熟 C 語言
- 對 Game 有濃厚興趣者
- 有一年以上寫 Game 經驗者佳



台灣晶技股份有限公司
台北市北投區中央南路二段16號4樓
TEL：(02)8941202・8952201
FAX：(02)8941206

美女終結者



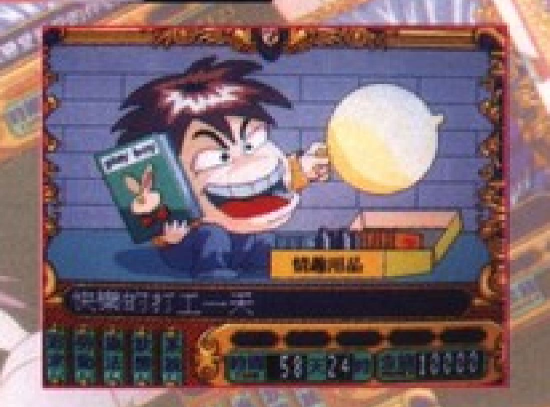
BEAOTY
DAMSEL
TERMINAT

新型態休閒遊戲
重量登場!!

熱烈發售中!!

泡妞高手又一招，面臨重重挫折狀況（火災．情敵．車禍．失業．．．．）
渾身解數贏得美人心

善用各種威力道具，（發浪卡．作弊卡．軍師卡．送禮．．．）打敗眾情敵，稱霸情壇









遊戲特色：

1：數十張精緻美女圖，賞心悅目

2：六大益智關卡等待你來挑戰
（拼圖．音樂．賽跑．天文地理大集合．．．）

3：多種突發狀況，模擬真實狀況考驗你的應變能力．

IBM PC AT 286/386/486
DOS3.3或以上版本 聲霸卡/AD-LIB音效卡/Roland音源器
640K RAM 滑鼠/鍵盤

18歲未滿請勿試玩



天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO, LTD.
台北縣新店市三民路39號3樓
3F, NO. 39, SAN MIN RD, HSIN TIEN CITY, TAIPEI SHIEN, TAIWAN, R.O.C.
TEL:886-2-918-4877 FAX:886-2-918-7334

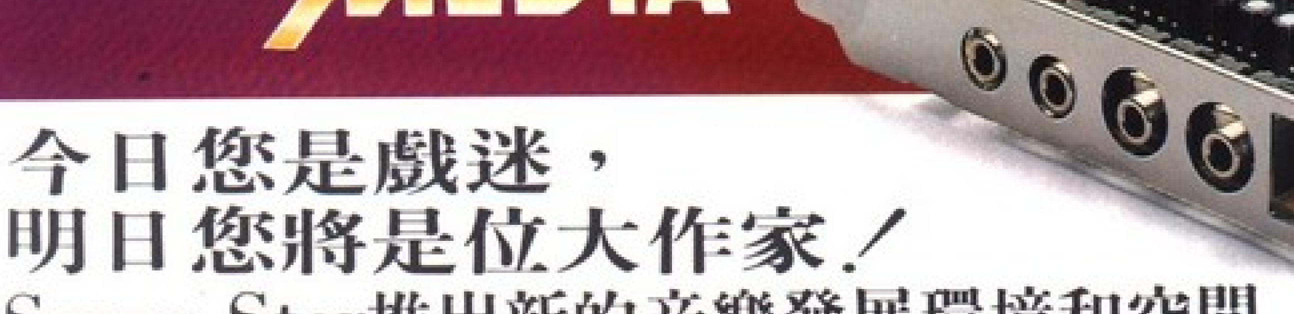

冥界幻姬
華麗的畫面,悅耳的GM音樂,陪你渡過征戰!!
瑰麗精緻的人物造型設計
冷豔無比,心如蛇蠍的女魔頭
前方就是深不見底的血魔坑了。
雙層捲動圖素,宛如凌空飛渡
新紀元來臨!!
超越國產遊戲畫面水準!!
媲美日本PC9801遊戲!!
在深深的冥界淵獄中,展開一段血淚交織的旅程!!
角色扮演鉅作
六月上市
多重戰鬥指令選擇視窗
超震憾立體全畫面法術

SuperStar

SOUND SYSTEM

倍受矚目的——神霸卡

SOUND MEDIA



今日您是戲迷，
明日您將是位大作家！

Super Star推出新的音樂發展環境和空間

神霸卡Super Star (Sound Media Super Star)

(1)音效卡下一波的主流Wave Table General MIDI音源配合Sound Blaster Voice及AdLib FM Synthesis同時輸出。亦爲全球新GAME的最高等級配樂音效。如USA TOP GAME中的X戰機(X-Wing)，波斯王子II (PRINCE of PERSIA)，瘋狂時代(Day of the Tentacle)和黑暗王座(LANDS OF LORE)等。神霸卡Super Star能輕易執行，並完美地演出。

(2)神霸卡Super Star最強的部份是其MIDI功能，接上鍵盤便能輕鬆地進入音樂的王國。隨卡附送四套音樂演奏編曲軟體，如Super JAM! jr., NKey2, Music Mentor和Recording Session，您可經由鍵盤彈奏直接將您的旋律演奏出來，並輸入到五線譜上，有必要的話，您可操控滑鼠來潤飾修改您的樂譜，需要的話亦可直接將您的大作經由Printer印出來。

(3)Super Star的音效是全方位立體音效，有整體的空間感，故在您PLAY GAME時，有如電影院中的高傳眞音場效果。您在RUN Super JAM! jr.時，可以滑鼠隨意調整各種樂器演奏發聲的位置，您立即可享受到樂團指揮者的成就感和快感。

(4)Super Star可同時執行並輸出下列音源效果：
16 bit windows Sound System, Wave Table General MIDI, Sound Blaster Voice, AdLib FM Synthesis, CD Audio和MIC Voice.

(5)Super Star有三種AT-BUS CD-ROM Driver介面，如PANASONIC, MITSUMI和SONY，並有三個CD-ROM Audio輸入介面。

(6)Super Star有三個Audio輸入介面，如PC Speaker, Microphone和Line in，有兩個Audio輸出介面，如Audio out和Line out。

(7)Super Star另有MPU-401 MIDI介面，以電子光控技術設計，PC開機後接上Keyboard一彈就通，無需執行任何程式軟體便能彈奏音樂，提供國人美而廉的音樂發展的環境與配備。MIDI相容於General MIDI, Roland GS. Roland SCC-1和MT-32.有317種PCM音源燒錄在8 MB ROM內，提供128種General MIDI標準樂器音色，外加一群鼓音。

(8)GAME族的最愛，尚有搖桿埠(JOYSTICK PORT)，可與MIDI同時操作使用。

(9)這一點很重要，也是國人的光榮，神霸卡Super Star完全由國人設計、開發、製造。

(10)承蒙廣大USER、電腦店面和公司的愛護與照顧，神霸卡2.0在8 bit音效卡中能名列前茅，通過玩家所有軟體測試，在產品的品質及聲音的音質皆能獲得廣大USER的好評。敝公司在堅持好的品質及完整的功能兩方面的要求，並在USER的叮嚀，催促及期許下，推出倍受矚目的神霸卡Super Star(16 bit超強功能版)，希望您能繼續地給予支持，鼓勵與指導賜教。







神霸卡 Super Star

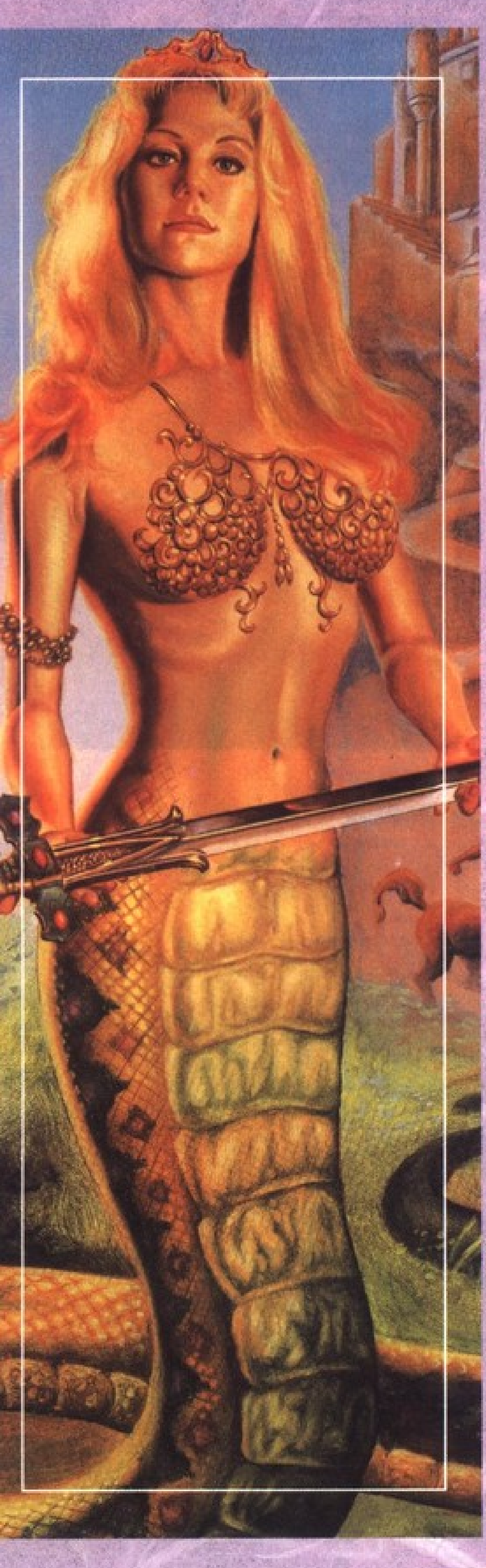
神霸卡 Haydn

神霸卡 2.0

您不需再等待，也不需再期待，Super Star已量產供貨。

微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司
總 公 司：台北市忠孝東路七段587號 TEL:(02)651-0656 FAX:(02)788-4438
高雄辦事處：鳳山市中山西路299巷2弄9號 TEL:(07)745-6212 FAX:(07)742-4867

惡魔的賭注



攸關世界存亡的賭局！

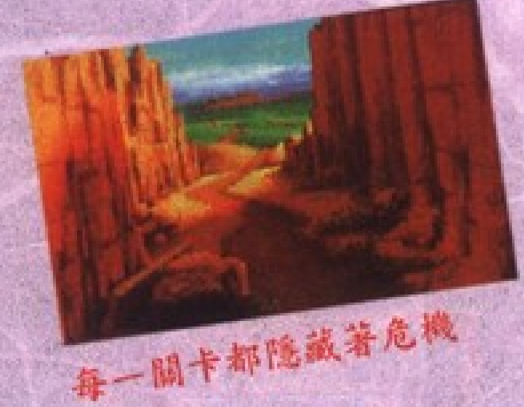
這不是一場平凡的賭局，因為，兩位魔神賭的是兩個世界的存亡！方法呢？
非常地簡單：哪一邊的代表先拔得頭籌，哪一邊就操生殺大權！你，一位原本厭惡電腦遊戲至極的青年，受不了朋友的蠱惑試了『惡魔的賭注』，誰知道竟意外成為地球方面的代表；電腦內，電腦外，你已分不清自己所在；假假眞眞，身旁的金髮蛇女又讓你不得不相信自己已身陷賭局，難以自拔．．．．

不不，別這麼嚴肅；如果你知道 Xanth 的居民有多幽默，你也會這麼想！『惡魔的賭注』改編自名科幻小說家 Piers Anthony 的最新鉅著，故事發生在 Xanth 這個充滿奇異生物、奇怪習俗的世界。這裡的人們都有個壞習慣，說話喜歡拐彎抹角。想拯救地球？別再提揮長劍砍魔王的老套了；洗洗耳朵，先聽出他們話中的弦外之音才是正途！

◆遊戲特色◆

★最簡單的介面，最多樣的變化，容易上手的滑鼠介面，以往想碰卻碰不着的文字冒險樂趣，如今垂手可得！
★明亮瑰麗的畫面，讓名家手下的熱帶風情完整重現！
★異國伴侶陪你同行，有問題快快請教，你必定恍然大悟，從此不再單打獨鬥！
★豐富厚實的音樂貫穿全場，讓你不虛此行！
★眾多雙關語考驗你的想像力，你會了解謎題不再是看看想想就可以了，這次還要你唸唸看才算數！
★人性化謎題設計，Save 加 Load 的惡夢從此離你遠去！




每一關卡都隱藏著危機


開啓通往夢幻世界之門


Xanth 世界中出沒著各種怪物



智冠科技有限公司


物超所值
猛鬼出閘
生人勿近
鬼屋魔影 光碟版
Alone in the Dark CD-ROM
增加十餘首遊戲原聲帶，遊戲同步播出，劇情更具張力逼真。
限量發行，光碟超低價供應，請把握時機！
另附點心Jack in the Dark，雙重享受。
遊戲特點
小說大師作品改編，內容詭異豐富。
物品、人物、怪物，甚至鬼屋架構，全場以3D動畫表現。
出動三台攝影機模擬運鏡，人物場景逼真寫實。
適　用：IBM PC AT 或相容機種
系　統：MS-DOS或WINDOWS 3.0版本以上
記憶體：640K RAM & 128K EMS
顯　示：VGA 256色
配　備：光碟機及聲音輸出
音效卡：聲霸卡/SOUND SOURCE/魔奇音效卡
電腦休閒世界
GAME-WORLD
智冠科技有限公司　發行
© 1993 1994INFOGRAMES

對不起

模擬城市2000

不只有75個不同的結局
隨著您無限的創意思考
呈現出上億個不同的結局
每一個結局都充份展現出
您與衆不同的品味與智慧

市民如兒女

您又何必爲了一個女兒
而捨棄一群敬愛您的楷模市民呢？

美國MAXIS
蟬聯美國SPA最佳模擬遊戲五連霸
一夕之間成爲全球軟體業界的楷模
再一次證明
選擇模擬城市2000顯示您卓越品味

雖然最近國內市場多變
多項優良休閒軟體相繼推出
但是我們很驕傲的向您公佈
模擬城市2000
榮獲本屆美國出版商協會頒發
最佳模擬遊戲獎項





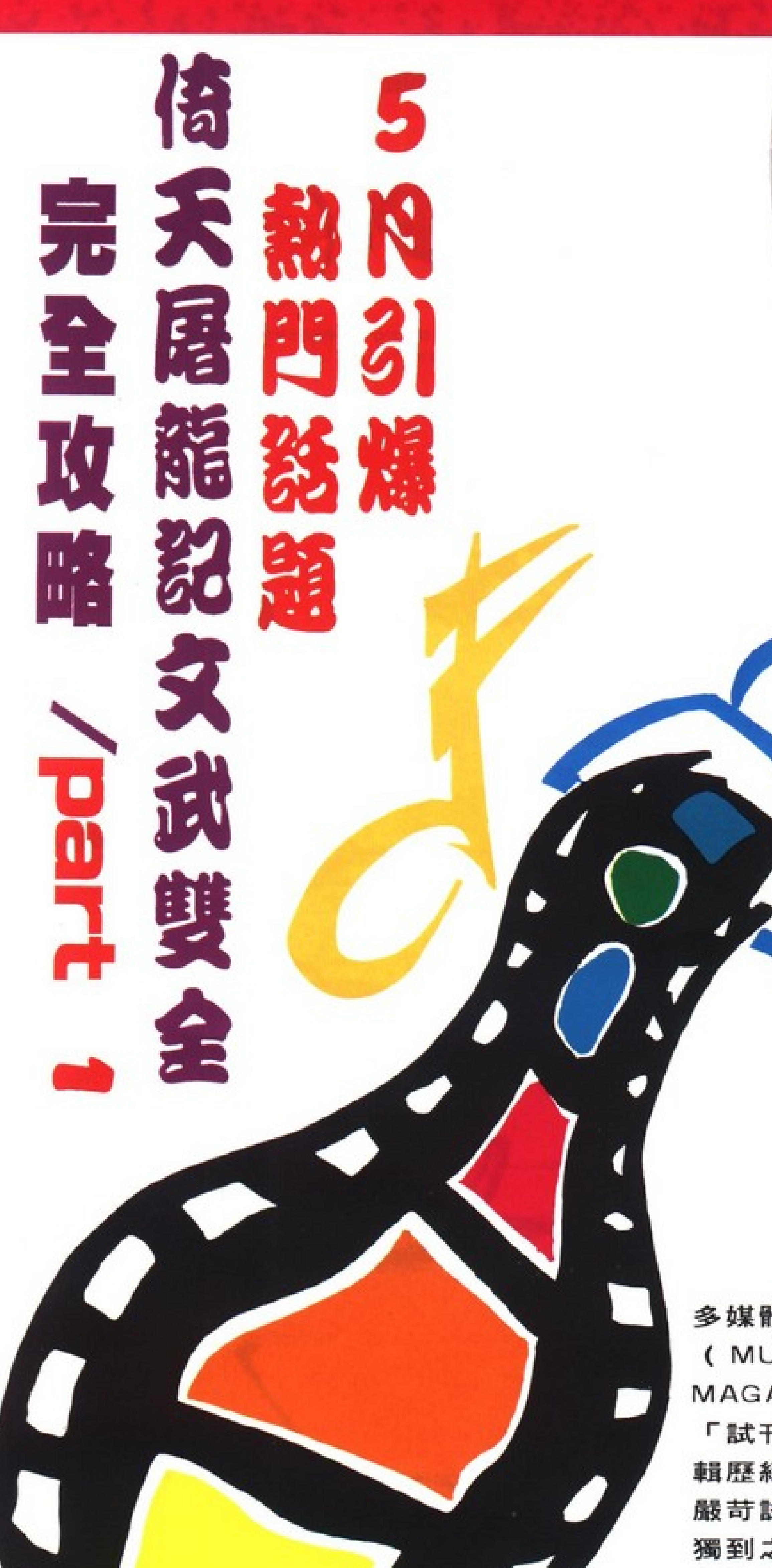
★1990年，模擬城市榮獲最佳模擬遊戲獎項
★1991年，模擬地球榮獲最佳模擬遊戲獎項
★1992年，模擬螞蟻榮獲最佳模擬遊戲獎項
★1993年，模擬生命榮獲最佳模擬遊戲獎項
★1994年，模擬城市2000再度榮獲此項最高榮譽



電腦休閒世界
智冠科技有限公司 發行




電腦休閒世界
智冠科技有限公司
Portion copyright 1993, 1994 Sim-Business. Portion copyright 1993, 1994 Eric Albers.
© 1993, 1994 Maxis. All rights reserved worldwide.
SimFarm is a trademark of Sim-Business. Maxis and SimCity are registered trademarks of Sim-Business.
IBM is a registered trademark of International Business Machine.
SimFarm Chinese version is Manufactured and Distributed in Hong Kong and Taiwan under license by Asia Recording Co., Ltd. and Soft-World International Corp.
本產品榮獲美國Sim-Business公司及Eric Albers正式授權在中華民國與香港製作發行，享有著作權，請勿任意拷貝，以免觸犯法律。
MAXIS
★4月20日玩家熱烈經營中★
模擬農場中文版
模擬城市鄉村版
特　點：
★二十四種作物不同的生長特性、栽培法
★氣候視窗隨時預測、掌握多變的天氣
★銀行貸款讓你度過難關
★農業局免費提供諮詢
★西元前9000年至今的所有真實農場的歷史資料
★教學課程提供《模擬農場》的基本知識及進階技巧
★自己可設計地形或選預設的場景
★高解析度的畫面，簡單的滑鼠操作
設　備：
適　用：IBM 80286或以上機種
記憶体：640K RAM建議使用EMS
顯　示：EGA/VGA
作　業：MS-DOS 3.0或以上版本，需硬碟
片　裝：5.25" 1.2M磁片
操　作：滑鼠
音　效：魔奇音效卡／聲霸卡／羅蘭卡／Tandy Sound



您必須先改變您的閱讀習慣！
因為您不可能每次都把電腦搬到洗手間去

多媒體世界光碟雜誌
無與匹敵的豐富內容

多媒體教室

突破傳統印刷無法傳遞動態的影音訊息及交談性，有多媒體新知介紹、多媒體教學及多媒體節目介紹等知性文章。

娛樂軟體觀測站

你能想像華麗的動畫與CD音效二者混合的震撼感覺嗎？我們提供你國內外最新休閒軟體（磁片、光碟）的介紹與評論

軟體試用區

提供你最新共享軟體及國內外休閒軟體的試玩版讓玩家試用，玩滿意再買，擔保不吃虧。每套共享軟體都附有詳細的中文說明，讓玩家在沒有語言隔閡下充份享受共享軟體眾樂樂的樂趣，別家雜誌所沒有的創舉噢！

流行資訊／多媒體衛視台

提供玩家時下流行的風雲產品，各類資訊相關軟硬體。

特輯

將針對各行各業每期熱門話題專題企劃報導。

強手休閒軟體動畫攻略

以動畫的手法改變攻略的新視覺感受，配上悅耳的ＣＤ音效，猶如置身於電影院中的臨場感，再次展現多媒體的魅力。

多媒體世界雜誌（MULTIMEDIA WORLD MAGAZINE）「試刊號」１、２、３輯歷經玩家火眼金睛的嚴苛試煉，證明其確有獨到之處，而今，我們突破傳統印刷所無法同時傳遞動態影音及互動式溝通的缺憾，我們爲您呈現更新的視覺、更新的觀念、更新的手法、更創意的強勢媒體——

多媒體世界 光碟雜誌



美少女戰記

全國第一部四人共玩式紙上RPG遊戲

- 可1～4人同時進行RPG遊戲，不足4人時，由電腦扮演其他主角人物。
- 玩家之間可相互合作，亦可相互陷害，使自己順利完成任務。
- RPG式的劇情發展，分支的劇情結構。
- 多種的道具卡片，是自用、害人的最佳用品。
- 各種爆笑、緊張及快樂的事件充斥全程。
- 動畫式的戰鬪系統，豐富您的視覺享受。
- 衆多的美少女伴您遊戲全程。

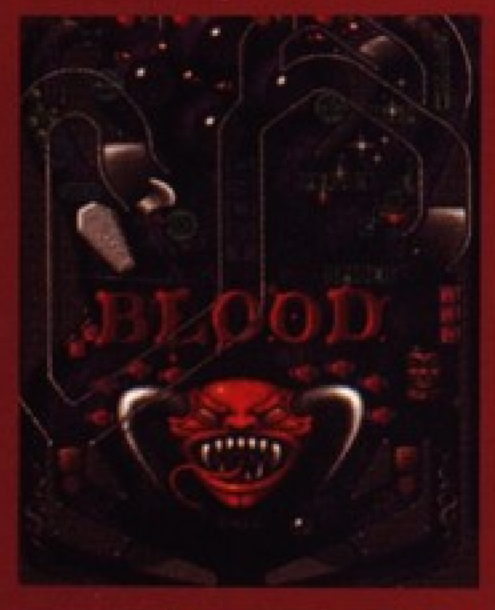
Silverball

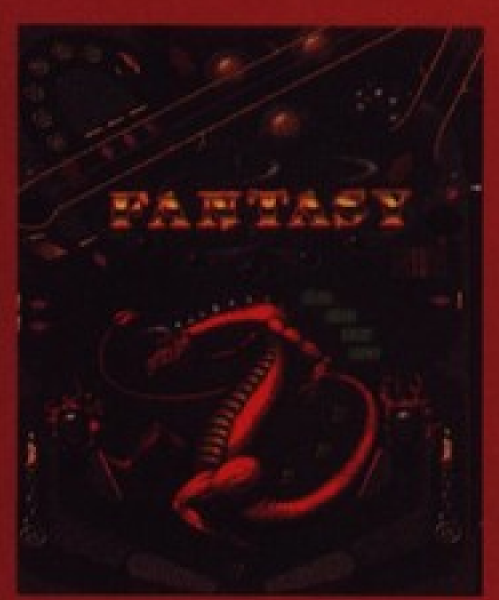


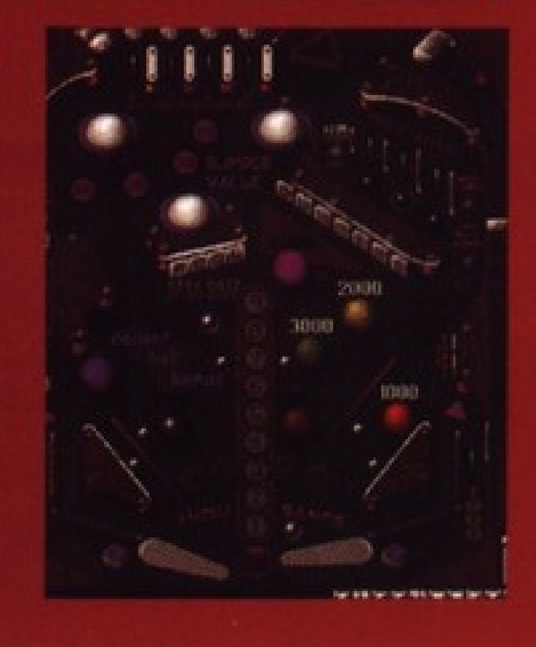



銀色彈珠台

輕鬆一下！
來一局





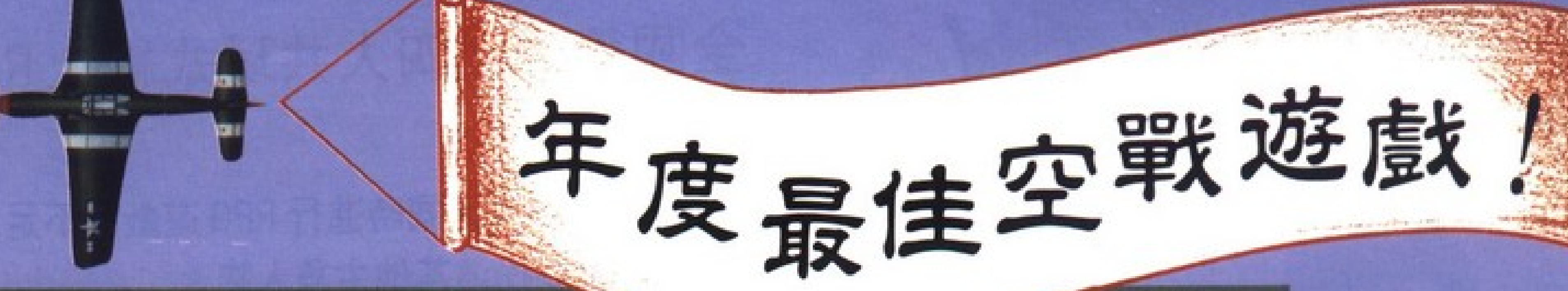
- 全螢幕垂直捲動式畫面
- 眞實震撼的動感音效
- 熱鬧好聽的配樂
- 可4人同時進行遊戲
- 多個[Drop Hole] 以及加分目標
- 千變萬化，驚險刺激的軌道設計

豐富的聲色享受，比遊樂場的彈珠檯更精彩！



新藝股份有限公司
Art. 9 Entertainment Corporation
TEL:(02)545-5666 FAX:(02)546-0449
9F-1 NO. 51 SEC. 4 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R. O. C.

歐洲空戰英雄

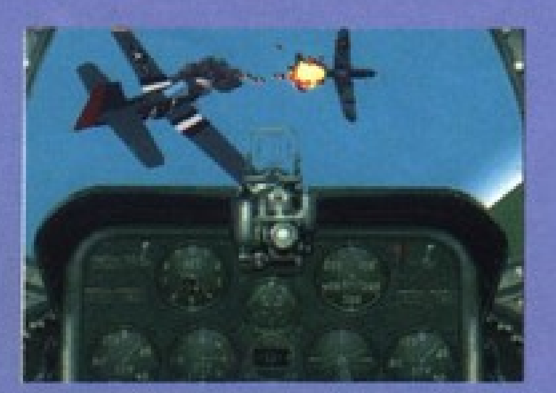


ACES OVER EUROPE™

繼「太平洋空戰英雄後」，又一空戰模擬巨作！戰場移至歐洲，時間為第二次世界大戰，玩者可體會德軍、英軍、美軍三國不同的空戰實況，並參與數場可歌可泣、歷史留名的戰役。

★超過20種飛機任君挑選，包括Messerschmitt 262、P-47D Thunderbolt、ARADO-234B DeHaviland Mosquito Ⅵ 等。
★流暢的3D立體畫面，讓你彷若眞正置身駕駛艙中及空戰現場。
★和當代著名空戰英雄並肩作戰或進行空中纏鬥。





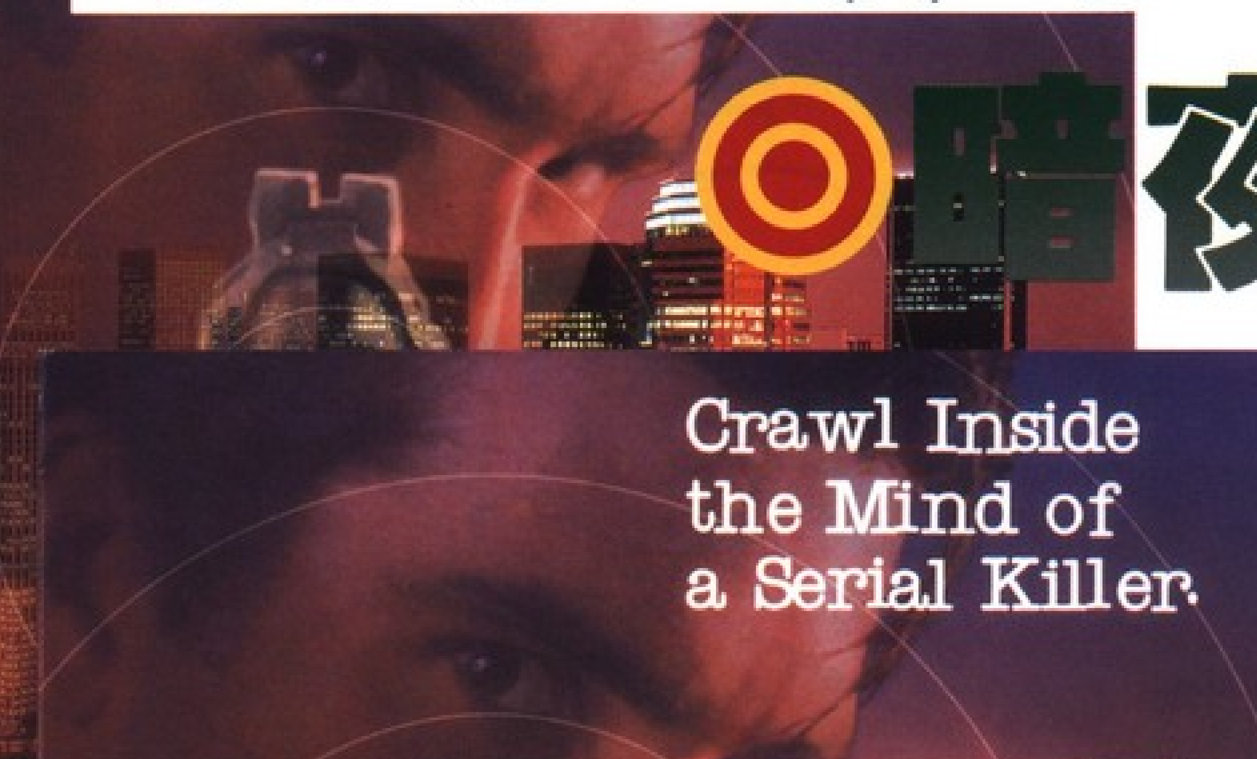




軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

警察故事系列

◎暗夜疑兇◎



SIERRA

WARNING
This game contains adult subject matter. Parental guidance is suggested.

DARYL F. GATES POLICE QUEST
OPEN SEASON



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

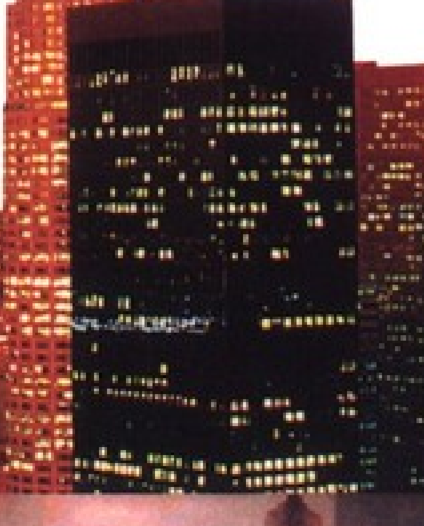


命案發生，死者是警察人員，伙伴們悲憤不已，決定全面追緝凶手。可是毫無線索………

你必須以警察身份和好友立場偵破這件命案，蒐集線索，逼近凶手。但這容易嗎？凶手會如何對付你呢？一個又一個的犧牲者橫屍，會擊潰你破案的信心嗎？

- 洛山磯退休警探提供40多年辦案經驗予擔任警察的玩者。
- 眞人演出，實際模擬辦案之現場和各種情況實景。
- 緊湊的劇情，和頭腦一流的罪犯做智慧角力。









乒乓彈珠檯

瘋狂上市

它蹦它跳它搖它晃它十分搗蛋

我玩我撞我癡我瘋我根本無聊

pinball



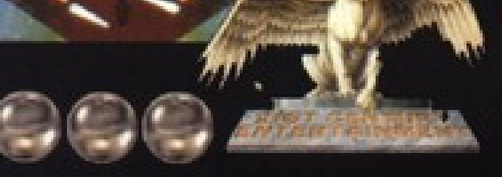


沒三兩三，怎敢上梁山？
沒有炫人的光彩效果和鏗鏘有力的聲響，
怎能稱之為彈珠檯？
請您也來橫衝直撞一下！和家人歡聚，和朋友切磋，
和不對眼的那個“傢伙”……
誰都可以在四種彈珠檯上迸出欲罷不能的樂趣哦！











軟體世界 SOFT WORLD

智冠科技有限公司　代理製作發行

瘋狂橫掃美洲‧

超級智慧型關卡‧

動作

冒險

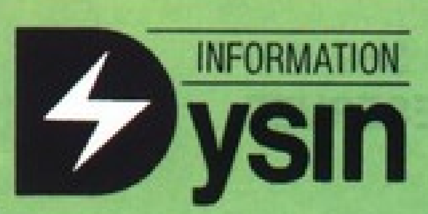
益智

雷神之槌‧勇往直前‧

爆炸推薦

大新發行‧瘋狂期待‧

雷神闖關
GOD OF THUNDER



大新資訊有限公司
中和市中和路312號3樓之1
TEL:920-3936 FAX:920-7509

重金禮聘
- 程式設計師
- 美術設計師
- 企劃高手

香港總代理‧肇豐發展有限公司 LECOX Development limited TEL:(852)3320022 FAX:(852)7837505

偉大崇高的造物主--曼陀羅，祂開闢了我們的天地孕育眾生，並遣派屬下「羅斯使者」教化先民，締造了燦爛的「羅斯古文明」，使萬物同受薰陶。直到未知的族群--人類的出現，他們膜拜主的另一名屬下「達克使者」，堅信人類才是主唯一的子民。第一次神爭之戰在人類領袖--葉明的領導之下，擊敗了我們的先祖，不但奪去了大地的支配權，也使萬物淪為人類慾望下的犧牲品。就在殘暴與自私的統治之下，萬物的和諧遭到了破壞，使得我們善良的先祖聯合其他種族，走上反撲人類之路，第二次神爭之戰因此而生。在這次戰爭中，不僅兩大陣營互相殘殺，兩位使者的神力也被啓用而兩敗俱傷。戰後各族群雖分據各地互不侵犯，但憤怒的造物主仍決定放逐祂的子民，讓大地充滿了恐佈、愚昧、猜忌和痛苦，直到永遠.....。

（「精靈神話序曲」）

微 波 軟 體 用 心 製 作

默示錄

神 爭 之 戰

●對話六萬餘字 ●全國第一多線多結局的劇情結構

●各項數據精心考究 ●前所未有的精緻角色扮演遊戲

即. 將. 推. 出　　敬. 請. 期. 待

製作發行　亨和企業・微波軟體　TEL : (02) 369 5077　FAX : (02) 369 5177

熱情引爆

PC TWIN®

全省熱賣中

多功能
超強四組記憶

●創新多組多功能新介面●



▲各式可供選擇之搖桿

●以上所有商標、名稱為各註册公司所有

◉不需驅動程式，不佔用任何記憶體—不會造成遊戲當機，開機即可使用。

◉支援鍵盤之遊戲即可使用——可用遊戲最多，不佔Game Port。

◉提供四組記憶—可同時儲存四組(每組16個鍵)不同遊戲操作方式(單人使用)，且不因關機而消失。

◉設定最容易，可設定之按鍵最多—不論何時都可重新定義按鍵功能，最多可定義16個鍵於搖桿(PAD)上。

◉可用搖桿(PAD)種類最多—可依照個人喜好選用各式不同搖桿，且可使用於普任、MEGA DRIVER、PC-ENGINE、NEO-GEO，超任上(部份機種)，一魚6吃／還有許多強大的功能等您來發掘／

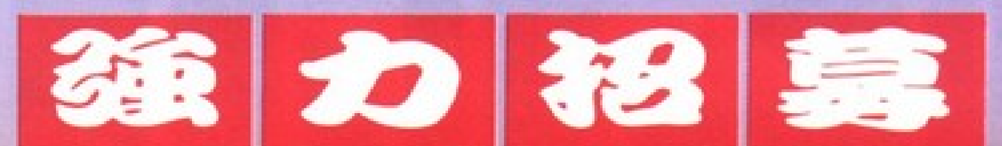
研發／全球銷售 **亨和企業有限公司**

台北市羅斯福路三段240巷7弄17號3F之1
TEL：(886-2) 369-5077 FAX：(886-2) 369-5177

研發／生產 **豐冠電子股份有限公司**

〔A〕**業務專員**：男、役畢備汽機車駕照，具國內市場經驗者。
〔B〕**會　　計**：女、高上相關科系畢，兩年以上會計經驗者。

我們有完善的發展計畫、優良的環境、人性化的制度。
以上人員工作地點於台北市，應徵請寄個人自傳、履歷表至中和郵政1-408號信箱管理部收。
另外，若您是具有遊戲企劃、程式設計、編劇、音樂創作、美術製作等特異功能的自由作家，心中有理想，歡迎您來到這個創作的樂園。這裏有許多熱誠的夥伴，等著和您一起實現夢想。
有意者請攜作品洽本公司產品部，林先生。



手冊更正

宇宙傳奇V－菜鳥船長

由於作業疏失，
在宇宙傳奇V－菜鳥船長之操作手冊上
遺漏了星際座標圖，
而延誤了各位玩家們的宇宙探險之旅；
特此致上十二萬分之歉意！
詳細座標圖請看以下之資料：

THRAKUS #53284

LUKASZUK II #91001

KU #20011

GINGIVITIS #81100

STARCON

KLOROX II #90210

MONOSTADT VII #54671

GANGULARIS #71552

COMMODORE LXIV #01015

SPACEBAR #69869

PEEYU #92767

SPITTOONIE #44091









日本電腦購買指南









近年來，由於DOS/V的出現，使得國內廣大的PC族有機會接觸以往可見而不可得的日本遊戲，雖然DOS/V的遊戲數量不多，但挾著日本強大的美工實力，使DOS/V的遊戲在玩家間造成不小的震撼，這一點，從各電腦遊戲雜誌紛紛推出日本遊戲專欄便可得證。正因爲如此，可能有些玩家便有了購買日本電腦的念頭，但是缺乏了詳細的資訊，使得有心的玩家不敢下手，或有所誤解，而筆者身爲98族的一分子，看到這種情況，自然是義不容辭，爲大家提供一些個人的經驗之談，希望能對大家有些許的幫助。

我想在談到購買日本電腦之前，先介紹日本電腦的機種，讓大家稍微明白一下，日本電腦和 IBM-PC 有何不同之處。

/陳百慶

A X68 系列



工作站級的X68個人電腦XⅥ

這是由日本SHARP公司所推出的一款電腦，CPU採用與麥金塔電腦相同X68000系列（大型電玩也是採用這顆CPU），正因爲如此，X68000在動畫處理上，有超乎 PC 優異表現，在日本，一些著名的大型電玩名作，都有移殖到這部電腦上，如快打旋風、餓狼傳說…等。前陣子又推出了後繼機型--X68030 來鞏固市場，一時之間聲勢也漲大不少。談到軟體支援度，就筆者瞭解，大概與FM TOWNS相當，不過硬體售價高昂（一分錢一分貨嘛！）再加上 X68 系列的軟體在國內取得不易，所以對玩家較不適合。

B FX TOWNS

這是由日本FUJITSU公司所推出的多媒體電腦，CPU採用的是INTEL的 80X86 系列，由於FM TOWNS走的是多媒體路線，所以CD ROM在FM T-OWNS 自然成爲標準配備，由於較佳的硬體結構（高解析度256 色）再配合上CD ROM在遊戲的聲光效果上，自然略勝 PC9801 一籌，自然的，硬體的售價亦是居高不下，有鑑於此，前陣子FUJISTU便推出了TOWNS 的陽春機種「MAR-TY 」並不是一個明智的決擇，原因有三：① TOWNS 的軟體並不是全數均可在 MARTY上使用。②硬體雖然比較便宜，但是軟體不易取得且價昂（約2000元左右）。③ MARTY只能以AV或S端子輸出，在畫面的精細度上自然要打折扣。雖然 TOWNS 在遊戲上有許多吸引人之處加上不低的軟體支援度，可惜和前述的 X68000 相同，過高的價格和在台軟體的稀少，筆者並不推薦讀者購買，當然啦！如果有人經濟不虞匱乏，自然大可買一部來過過癮。



平價的TOWNS
陽春機-MARTY

富士通出品的FM TOWNS

C 398 系列

拉拉雜雜寫了一堆，我想這部分才是讀者最感興趣的地方，別急！「好酒沈甕底」嘛！ PC9801 是日本NEC公司參考IBMPC的架構，修改了部分圖形及I/O架構加上了內建日文字形系統所推出的個人電腦。由於圖形架構的修改，再配合上日本人「強大」的美工實力，使得9801的遊戲表現都十分驚人。雖然98系列電腦與P-C 大同小異，但是因爲圖形和I/O 結構的改變，使得98系列和 PC 並不相容，雖然前陣子台灣曾出現了一張98相容卡（TOMCAT ），但是只能用於文字模式，一碰上圖形模式，依然無能爲力。不過在日本，E-PSON 在87年便開始推出相容98系統的電腦，雖然在 RUN PROGRAM 時可能有相容性的問題（不過大概沒有人會這麼做），但在玩遊戲上就百分之百相容，而且售價也比較便宜，再加上EPSON的機器大都內含 FM 音源（FM ：3音，S-SG ：3音），對有意的玩家是比較實惠的選擇。


98 系列的始祖 PC9801

前面寫了這麼多，無非是要讓讀者對日本電腦有一些認識，接下來，就是最重要的部分了——注意事項！

玩家觀點

1 機種選擇

寫到這，讀者最想買的還是9801吧！那到底要買NEC還是EPSON的機器呢？根據個人及朋友的經驗，買EPSON的機器比較划算（反正不 RUN PROGRAM ），NEC的機器不僅較貴，而且大多不內含 FM 音源，買機器還得多買塊音源卡，多不划算。或者，有人會問那98的後繼機－9821呢？根據筆者的瞭解，9821雖然性能優越（ 486 ＋ 640 × 480 256 色），但是它的天價加上軟體稀少，大概沒有人會想去買它。在這裏，筆者順便列出幾款 98 電腦的型號，讓有心的讀者參考一下：NEC系列：9801US（ 386 SX-16 內含 FM 音源） 9801BX （ 486 SX-20 不含 FM 音源） 9801RX （ 286 12 MHZ，不含 FM 音源）；EPSON系列： PC-CLUB（ 286 10 MHZ）、PC386GE（ SX-16 ）、PC386GS（ SX-20 ）、 PC-486SE （ SX-25 ），列了這麼多，其中以PC-CLUB最適合入門玩家，售價約 18000 元上下，有心的玩家不妨注意一下。

2 軟碟部分

98系列使用的是 5 ¼ 或 3 ½兩部，如果你買到一部只有一台軟碟的機器，嘿嘿！那就是註定與遊戲無緣了（不過還是有些許例外），在98上，由於NEC更換了 3 ½磁碟機中一顆控制IC，所以雖然有 5 ¼ 和 3 ½兩種格式，但是容量均為 1.2MB ，所以使用 5 ¼ 的機器玩遊戲自然比較省錢，不過此地的玩家大多使用 3 ½的機器，所以算算也好像沒有省到什麼錢，至於要用那種格式的機器，見仁見智囉！

3 螢幕部分

談到螢幕，這大概許多 98 玩家最感棘手之處，因為圖形模式的緣故，造成98系列的螢幕水平頻率必須低至 24.83 KHZ，所以一般的PLVGA並不能用於98之上，光憑這一點，就讓不少人為找螢幕而焦頭爛額，所以，各位有心購買98的玩家，先看看自己的螢幕能不能用於98上，否則只好再增加一筆添購螢幕的預算吧！

4 硬碟部分

關於硬碟，在98上可說是最不重要也是最重要的部分，為什麼？因為在98上除了 RANLE IV 、 LUNATIC DAWN 及しツスルエソジエルス SPECIAL 為硬碟專用遊戲外，其他的遊戲均可用軟碟來執行，這就是為什麼硬碟在98上很重要也不是很重要的原因了。在98上硬碟分為 NOTE 用及桌上型用，而桌上型的硬碟又分為 IDE 、SASI、 SCSI 數種，不過，98上的 IDE 和SCSI介面似乎和 PC 上不同，所以還是得乖乖的買部98用的硬碟才行，如果您對於軟碟的執行速度深感不滿的話，那只有再破費一次囉！

5 輸入設備

在98上玩遊戲，只要有鍵盤和滑鼠就行了，不過您如果想玩動作遊戲的話（如： VG 、XAX Ⅲ），最好能買隻搖桿或請人改一下機器，不然用鍵盤要使出昇龍拳的動作，也不是很容易的。

6 音效部分

在98上，有愈來愈多的遊戲開始支援MIDI，如果您對於FM 音效覺得不足的話，還可以買張ROLAND的 MPU-98 介面卡（就是 PC 上的 MPU-401 ），加上 SC-55MK Ⅱ 音源器，就可以享受高品質的音樂，不過，這個代價似乎太昂貴了點…。

0 結　論

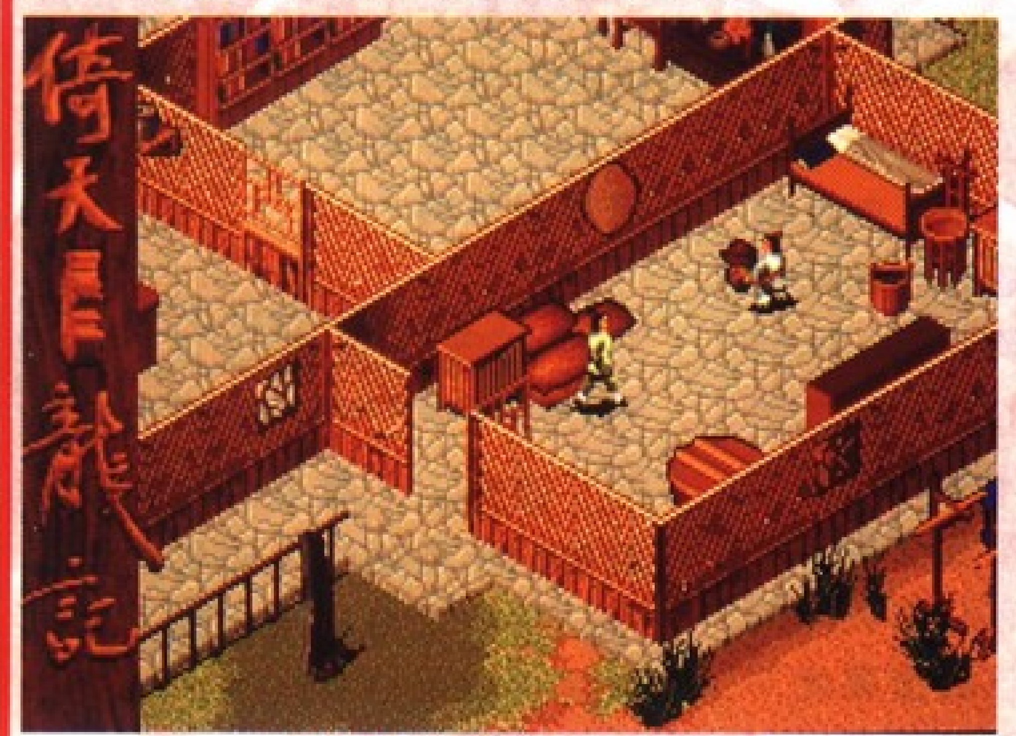
玩98，說實在的，是一種蠻昂貴的娛樂，不僅硬體貴，再加上雜誌、軟體、磁片消耗的開銷，實在是不小的負擔，如果您的經濟能力不錯的話，那恭喜您，在踏入98的領域之前，您已經有了個好的開始了。如果有讀者對於98有與趣或疑問的話，歡迎在GAME NET上與我聯絡（ ID ： KENNY CHEN ），希望這篇文章能夠帶領更多的玩家進入98的世界。

談畫面處理……②

/STONE

前言：

遊戲中畫面的五光十色一直是影響玩家們對遊戲第一印象的重要因素，它不僅僅是一種絢爛的效果而已，也同時的影響了一個遊戲的風格與遊戲市場的一種變化的趨勢。



▲倚天屠龍記


▲軒轅劍貳

筆者不禁想起了最近的兩個中文角色扮演遊戲的大作，『軒轅劍貳』以及金庸原著改編的『倚天屠龍記』。有幸的是，這兩個遊戲筆者都能夠比一般玩家們更早玩到，有更長的時間去瞭解這兩個遊戲，所以也有更深的感觸。一半是喜，一半是憂，喜的是中文遊戲在聲光上的水準不僅有了更進一步的突破，同時更建立了自己的風格，『軒轅劍貳』尤然。『倚天屠龍記』的動畫效果更勝從前，戰鬥系統更建立了一種融合的風格。更可喜的是，懂得運用電視連續劇的同步推出，使得一般對遊戲產品漸漸的改變，不再是以前那種上不了抬面，處處讓人以爲遊戲是一種不務正業的事業的看法。但憂的是，不斷的加強遊戲的聲光效果，不斷的以包裝爲產品訴求，但是遊戲的內涵，卻在商業的利益下被層層剝落。『軒轅劍貳』的劇情仍嫌稍短，而且平平無奇，劇情給人的印象不深，稱不上感動。而『倚天屠龍記』更不用說，以一個個謎題及一場場的戰鬥來連貫的劇情，金庸原著中的劇情到了這遊戲中，更是無感動可言。

儘管如此，聲光效果的進步代表了國內遊戲技術水準的提升，這是可喜的，但在追求聲光效果的同時，能夠多放一點心思在更好的遊戲內涵及劇情的營造上，國內遊戲才能眞正的走出一片天空。

圖檔格式與程式應用：

一張 320 × 200 × 256 色的圖形直接存入檔案之中，要用去多少的硬碟空間呢？因爲 256 畫面是以 8 BIT（一個Byte）來表示一個顏色，所以 320 × 200 × 256 色的圖形要用去 64000 BYTES 的空間（320 × 200 × 1 = 64000），看起來不多是不是？但對一個動畫而言，一秒鐘流暢的動畫約需要 10 ～ 25 張圖，10 × 64000 就可以使得DOS下的 640K 記憶體不敷使用了，而一段一分鐘的動畫要佔去多少的硬碟空間就可想而知了。

於是運用各種壓縮方法的圖檔格式紛紛出籠，PCX、MAP、GIF、TIFF，動畫的 FLI，甚至於多媒體的 JREG、MPEG 等，多不勝數。對 GAEM 的程式設計來說，對各種圖檔格式的瞭解並非是必要的，你可以將圖形存成沒有壓縮的一般圖檔，對遊戲及動畫來說，在處理圖形及動畫的過程中能夠免去圖檔解壓縮的程序，可以加快不少的畫面速度，使動畫的效果更好。然而龐大的圖形檔案始終是儲存空間上的一個障礙，一

個 1024 × 768 × 256 色的圖形不壓縮要幾近 1 MB 的空間，因此没有壓縮過的圖檔，即使是光碟也吃不消如此的空間消耗。

遊戲設計對圖形的處理有很多方式，常見的就是如上所說的將圖形儲存成不壓縮的檔案，求的就是動畫及圖形在執行上的速度。另外還有的是把圖形存成和 PCX 壓縮方法原理相近但處理步驟較少的圖檔格式。這種方式以一個 BYTE 記錄相同顏色的點數，另一 BYTE 記錄顏色值，即使相同顏色點數只有一點，它仍以兩 BYTE 來記錄。這種處理方式在速度及空間上的效果是異常極端的，最好的情況下，整幅圖形只要數十、數百 BYTES，處理速度自然極快，但在最差的情況下，所產生的檔案不僅是未壓縮過的兩倍大（如果圖形每點的顏色皆與相鄰點不同的話），處理的效率自然也就降低許多。另外，情況相似的另一種處理方式則只是針對單一顏色作處理的背景處理，這種方式將指定的顏色作同上種處理方式的壓縮，但前一 BYTE 記錄顏色，後一 BYTE 記錄點數，當程式處理到指定顏色時，就略過猶如透明的一樣。

這三種方式在遊戲設計中經常交互使用，可以因應不同要求作出不同的效果出來，例如上述第二種處理方式和第三種處理方式就經常搭配在畫面的前、後景的結合及特殊處理上，而製作出許多不同的效果出來。有關於這些畫面效果程式設計方面，筆者以後會一一加以剖析，現在筆者先為各位讀者解說有關於 PCX 圖檔以及上述的後兩種圖檔格式。

我們以下列數值代表某個顏色（ 16 進位數）：

00＝黑色　01 ＝白色　11 ＝藍色
61＝綠色　C2 ＝紅色

若有一個圖形的顏色排列如下：

00 00 01 11 11 11 61 61 C2 61 61 61 01 01 01 11 61 C2 C2 C2 C2 C2 C2 C2……

PCX 圖檔的前 128 BYTES 是記錄一些有關螢幕及圖形資訊的檔頭，但較重要的只有第 04H 的左上角座標及 08H 的右下角座標，用以算出圖形大小之外，其它可以說並非常必要處理的資訊，如果以 256 色的 PCX 檔來說，除了前述的兩組座標值（ Xmin ， Ymin ）、（ Xmin ， Ymin ），及檔尾的 768 BYTES 的色彩暫存器值外，其它的其實是不必多去費心的。

PCX 以 C0h 數值為連續點數的計數基準，即是記錄的點數須再加上 C0h ，所以此一可記錄 63 點的相同顏色的連續點數（ 63 換算 16 進位為 4F ， CD ＋ 4F ＝ FF ）。低於 C0h 的單一顏色數值，則直接寫入檔案，遇到高於、等於 C0h 的單一顏色值，則前面一定加上一個 C1h 數值。講實例各位讀者可能比較聽得懂。以上述圖形為例，則壓縮過後的內容如下：

C2 00 01 C3 11 C2 61 C1 C2 C3 61 C3 01 11 61 C7 C2……

由上面圖形可以看到開頭有 2 個 00h 所以 C0h ＋ 2h ＝ C2h ，接下來只有一個 01h ，並小於 C0h，所以直接寫入不作更動，接下來是 3 個 11h 及 2 個 61h ，所以寫入了 C3 11 C2 61，再接下來只有 1 個 C2 ，但其顏色值高於 C0h，所以前面須先寫入 C1h ，再寫入 C2h ，其後大約都是如此的加以壓縮。

由此我們可以知道，PCX 圖檔的圖形中，相同顏色的連續點數越多，它的壓縮效率越好，處理速度也就越快，反之則越差。上述的第二個處理方式處理的圖形壓縮後內容則如下：

02 00 01 01 03 11 02 61 01 C2 03 61 03 01 01 11 01 61 07 C2……

其實就如前所述，這種壓縮的原理和 PCX 圖檔其實相差不多，只是全部由 2BYTES 、 2BYTES 來記錄，連續點數也比較高，可以到 255 ，但缺點也和 PCX 圖檔差不多，圖檔大小不低反高的情形也比較多了點。

第三種處理方式需先指定背景色，只壓縮其指定的顏色：（ C2 為重覆較多的背景色）

00 00 01 11 11 11 61 61 C2 01 61 61 61 01 01 01 11 61 C2 07……

這種只處理一種顏色的壓縮方式主要使用前後景搭配的透明效果上。有一點不一樣的是其背景顏色值在前，而計數值在後，和前面兩種方式相反而已。

介紹完這些圖檔的格式之後，篇幅也差不多了。本文如有疏漏之處，還希望各位讀者能不吝指教。也希望各位讀者能夠給予支持與鼓勵，讓還在外島『苦哈哈』的筆者小弟我，還能有勇氣繼續寫下去，下期再見。



·PC族總動員 意見調查表統計分析·

▶前言：

由軟體世界雜誌社主辦每年一次大規模的普查行動，其目的在瞭解國內電腦休閒軟體玩家之各項資料現況與需求，並藉由已知現況預測可能之趨勢，舉凡各項基本資料、使用配備、軟體及雜誌意見……都是資訊相關人士亟欲瞭解而不可多得的訊息，問卷內容除由本社擬定，以求有效提出建言，擬定製作方針並提供讀者需求之訊息內容以造福讀者外，其中有數項問題是由資策會委託本刊代詢。

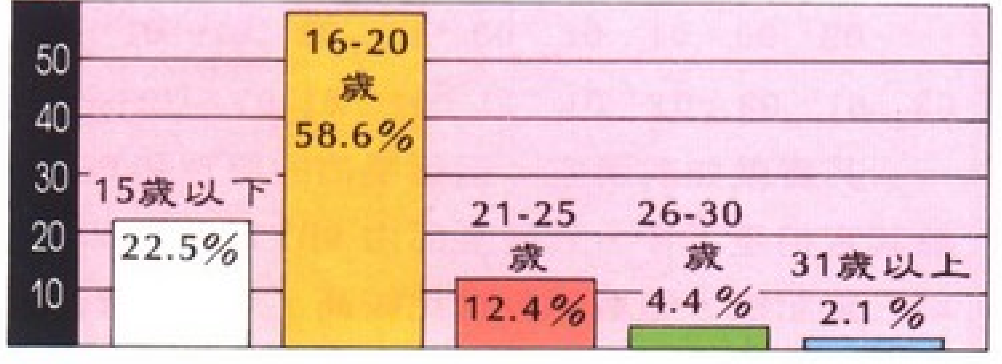
此項統計結果原擬於61期（四月號）刊出，以方便讀者可與本刊去年同期的統計結果（49期、82年四月號）比對以瞭解各項數據之消長情形，惟因受限於人力與時間因素，延至本期方得刊出，尚祈見諒。

此份資料來源為軟體世界雜誌第58期讀者回函，內有填表不全或無法提供正確統計依據者，均以廢票處理，實得有效樣本為3444張，其對象全數為本刊讀者群，而統計結果或有別於針對一般電腦使用者為對象之調查結果，特此聲明。對於此份讀者熱情參與的回函活動，本刊本著誠正統計的原則，動員不少人力投入統計且毫不保留地將此珍貴資料數據提供各位讀者、友刊、各軟體出版公司及政府相關單位作為參考，未敢藏私，期許這片屬於大家的電腦休閒園地更加蓬勃發展。由於版面限制，編輯室只刊出各項統計之完整數據，未再佔據篇幅逐項說明分析，特此致歉；而中獎名單將於下期刊出，敬請留意。

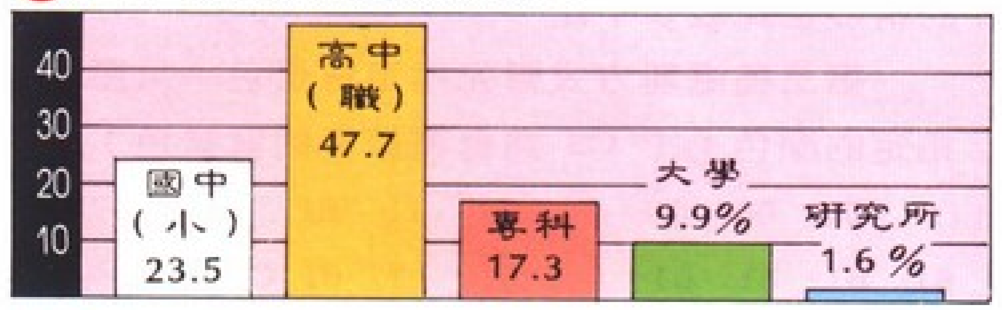
壹 基本資料：

▶有效樣本：3444張
▶資料來源：軟體世界雜誌第58期 PC族總動員問卷

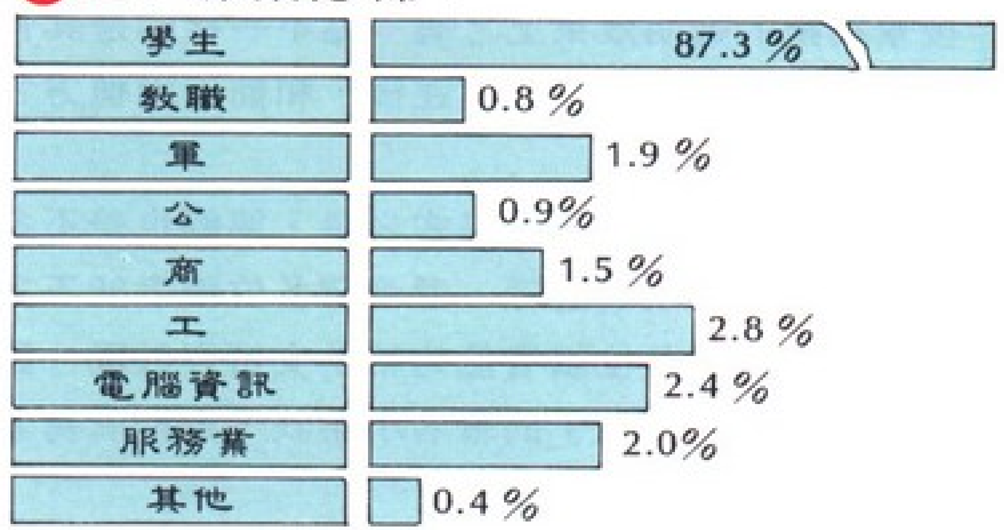
一．年齡層分佈：



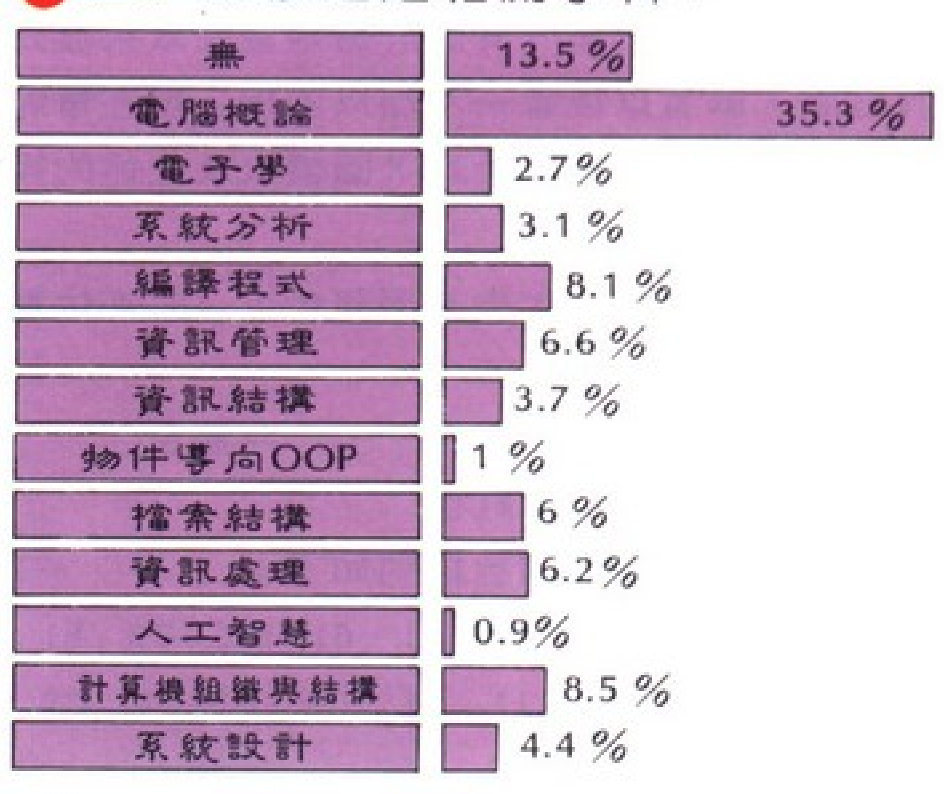
二．教育程度分佈：



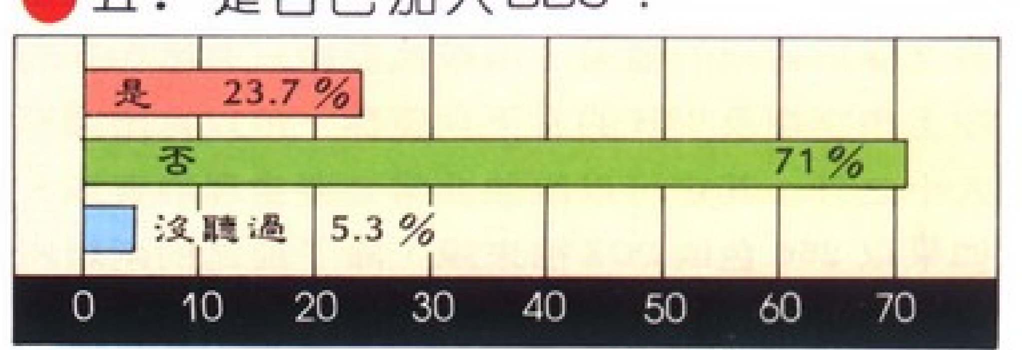
三．職業分佈：



四．曾修過之相關學科：

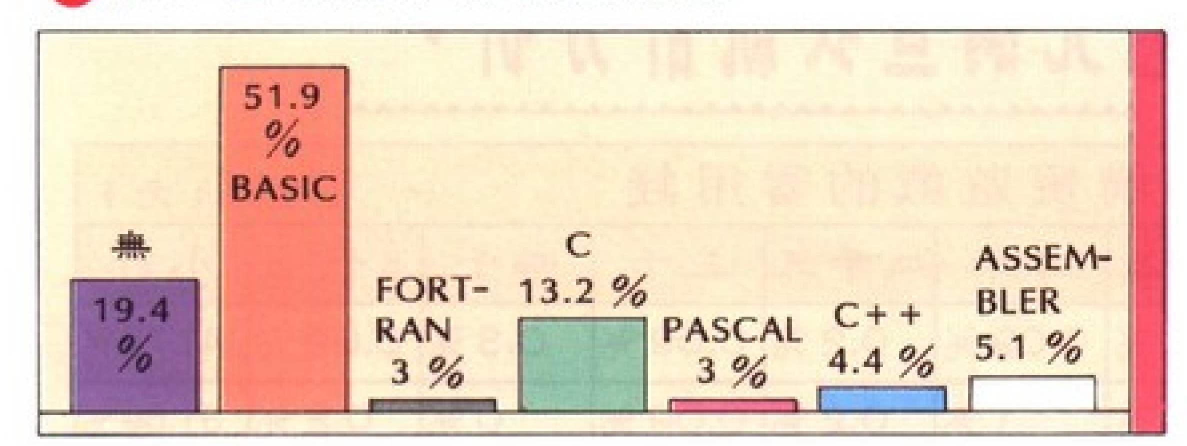


五．是否已加入BBS：





六. 自認拿手的電腦語言



貳 相關配備：

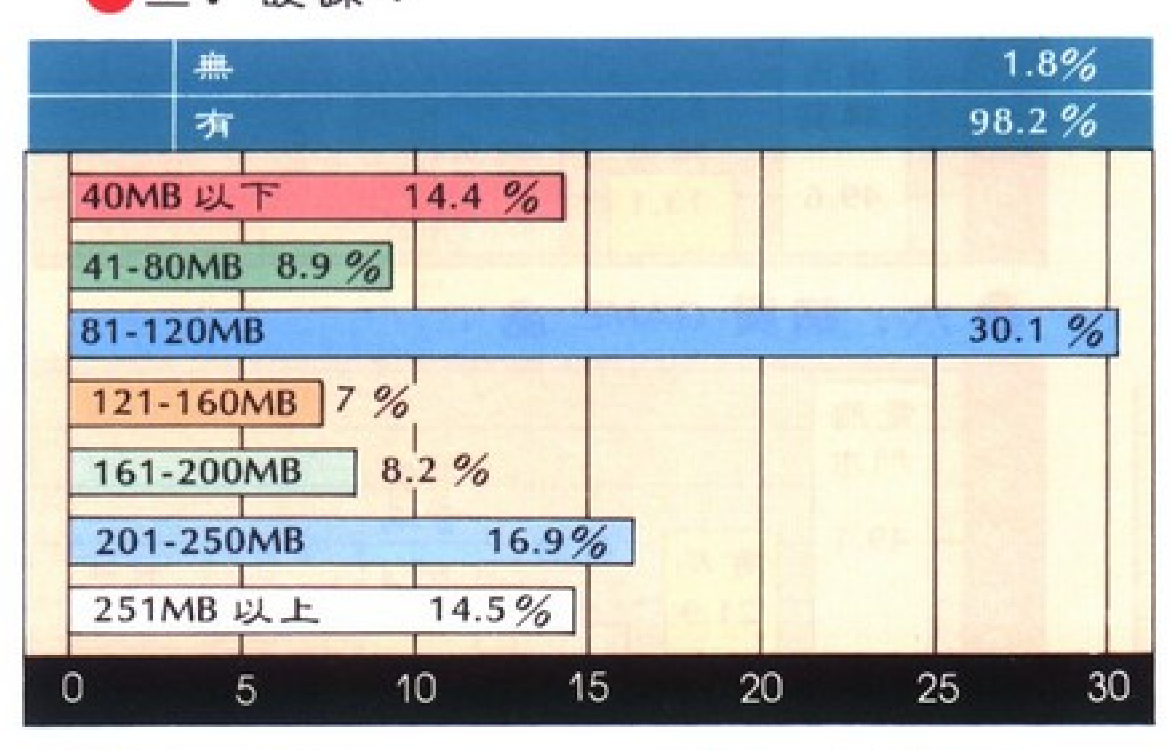
一. 主機：

286	7 %
386	45.5 %
486	47.5 %

二. 顯示器：

MGA\CGA	4.6 %
EGA	1.2 %
VGA	42 %
SUPER VGA	52.2 %

三. 硬碟：



四. RAM：

2MB 以下	34.3 %
3-4MB	47.2 %
5-6MB	3.2 %
7-8MB	11.3 %
9MB 以上	4 %

五. 磁碟機：

360K	2.3%
1.2M	62.1 %
1.44M	35.6 %

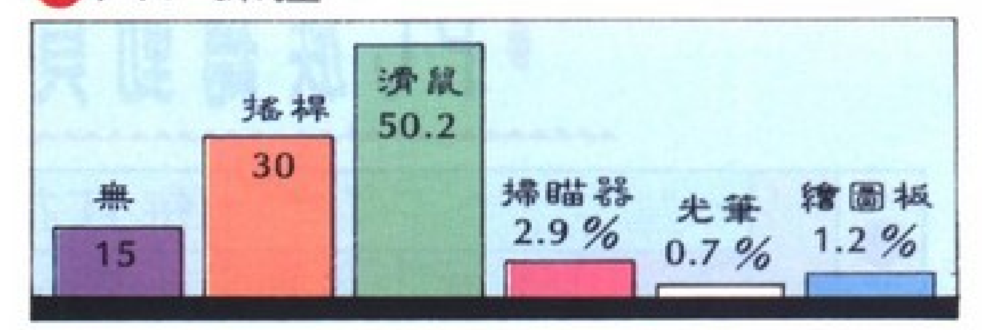
六. 光碟機：

無	84.1 %
有	15.9 %

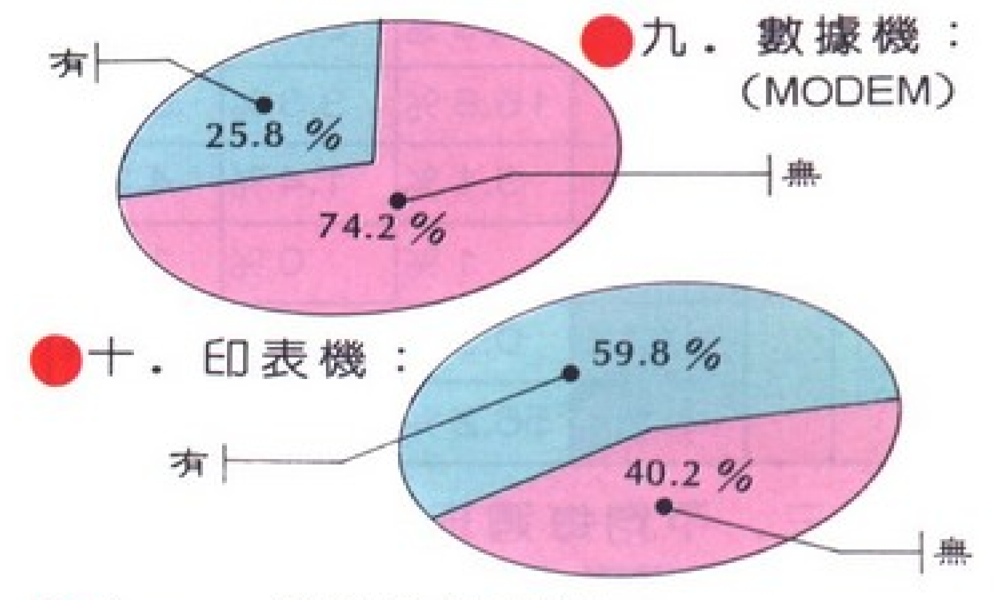
七. 音效卡：

無	17.5 %
AD LIB	19.1 %
聲霸卡	49.7 %
MT-32	1.3%
ROLAND	1%
其他	11.4 %

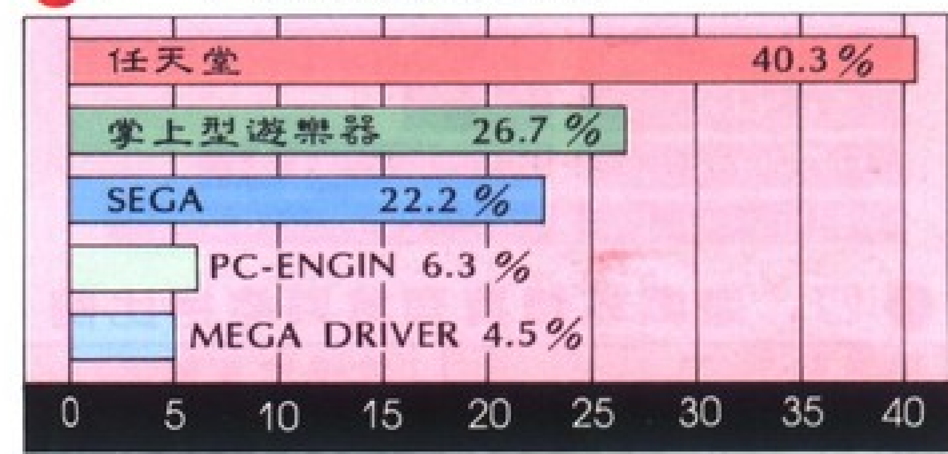
八. 操控：



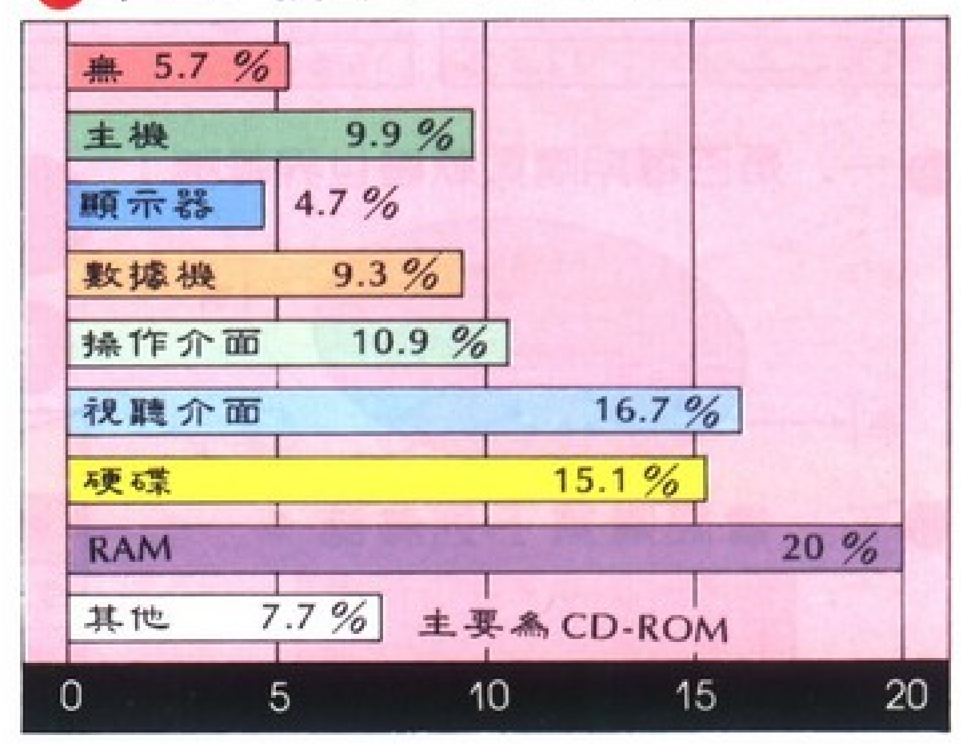
九. 數據機：(MODEM)



十一. 其他遊樂配備：



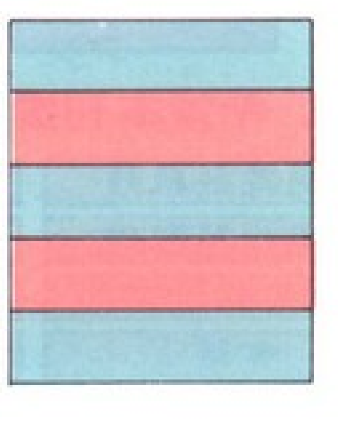
十二. 預計半年內將添購之配備：



參 有關軟體方面之意見：

一 對軟體世界遊戲手册之觀感：

	非常清楚+清楚	沒意見	不清楚+非常不清楚
內容	71 %	18.1 %	10.9 %
編排	62.1 %	31.6 %	6.3 %
設計	67.4 %	28.1 %	4.5 %
印刷	75.8 %	20.1 %	4.1 %





PC族總動員 意見調查表統計分析

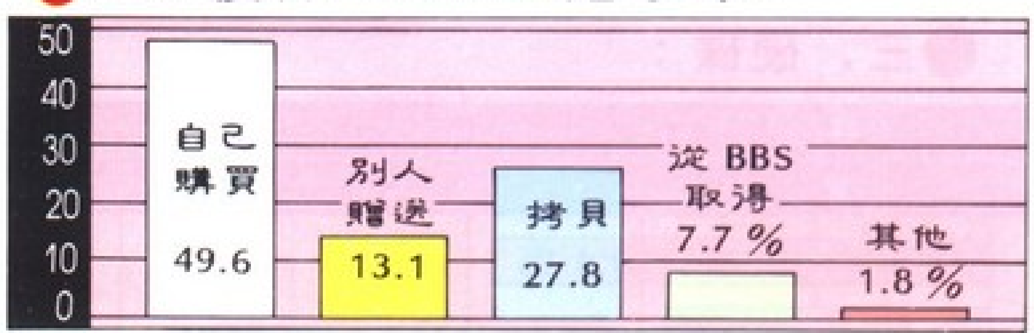
二、遊戲消費人口比例：

每月零用錢 ＼ 每月花在購買遊戲的零用錢（單位：元）	五百	八百	一千	一千五	二千	二千五	三千	四千	五千以上	小計
一千	36％	3.7％	1.1％	0.2％	0.09％	0.2％	0.09％	0.3％	0.09％	41.77％
三千	15.8％	3.3％	8.1％	2.9％	1％	0.2％	0.09％	0％	0.2％	31.59％
五千	3.1％	1.4％	4.2％	1％	2％	0.7％	0.7％	0％	0.09％	13.19％
一萬	1％	0％	1.4％	0.9％	1.2％	3.9％	0.9％	0.3％	0.3％	9.9％
一萬五	0.3％	0.05％	0.5％	0.4％	0.5％	0.4％	0.5％	0.5％	0.3％	3.45％
小計	56.2％	8.45％	15.3％	5.4％	4.79％	5.4％	2.28％	1.1％	0.98％	

三．平均每週玩 GAME 的時間：

4hrs 以下	22.2％
5-8hrs	19.4％
9-12hrs	19.5％
13-16hrs	6.6％
17-20hrs	14％
21hrs 以上	18.2％

五．獲得PC GAME之方式：

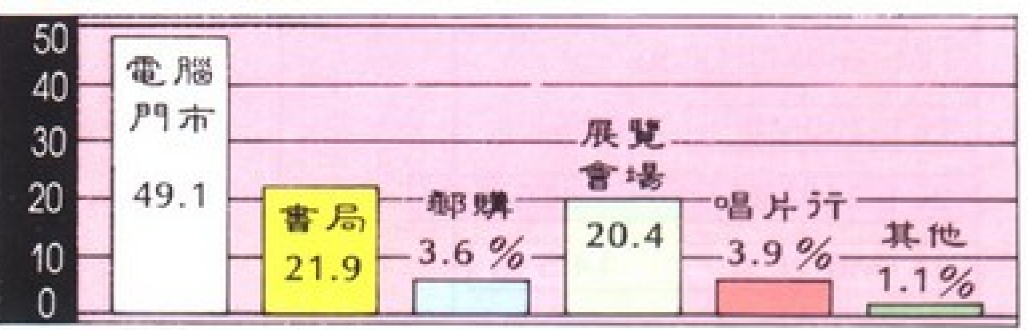


四．遊戲軟體擁有數與盜拷比例：

擁有數：	
15套以下	39.6％
16-30 套	30.4％
31-45 套	11.3％
46-60 套	6.1％
61套以上	12.5％

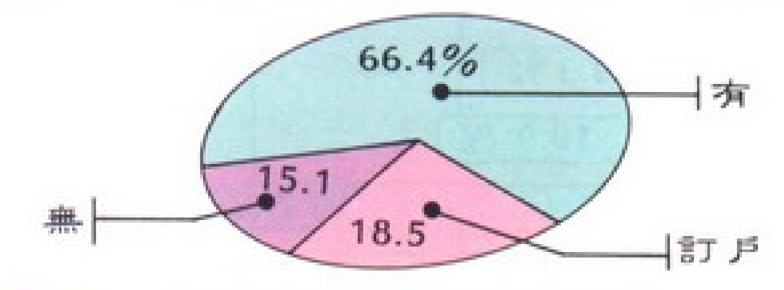
曾經拷貝數：	
未曾拷貝軟體者	31.8％
1-5 套	45.4％
6-10套	10.3％
11-15 套	3.7％
16套以上	8.8％

六．購買 GAME 處：



肆 有關雜誌方面之意見：

一．是否每期購買軟體世界雜誌：



二．曾經購買下列雜誌：

電腦遊戲世界	31.9％
電腦玩家	37.7％
新遊戲時代	30.4％

三．對本刊廣告頁數之觀感：

太少	16％
適中	62.3％
太多	21.6％

四．希望本刊提供廣告之類型：

電腦遊戲軟體	42.5％
電腦相關配備	41.5％
青少年流行產品	6.3％
書籍	9.7％

五．電腦休閒軟體雜誌喜好程度之比較：

	第一名	第二名	第三名	第四名	沒看過
軟體世界	73.2％	18.9％	6.4％	1.5％	0％
電腦遊戲世界	4.4％	19.4％	29％	32.3％	14.9％
電腦玩家	19.2％	35.7％	23％	10.6％	11.5％
新遊戲時代	5.3％	25.4％	25.1％	26％	18.2％

六．對本刊之整體觀感（以 58 期爲例）：

	非常喜歡＋喜歡	沒意見	不喜歡＋非常不喜歡
內容	78.8％	16.5％	4.7％
編排	80.1％	17％	2.9％
裝訂	73.2％	22.7％	4.1％
印刷	82.9％	13.7％	3.4％



七. 電腦休閒軟體雜誌整體之比較：

	軟體世界	電腦遊戲世界	電腦玩家	新遊戲時代
客觀公正度	41.6%	11.3%	37.5%	9.6%
內容充實	66.6%	8.9%	15.6%	8.9%
美術編排	76.6%	5.2%	9.2%	9%
資訊正確性	53.2%	15.2%	21.6%	10%
資訊時效性	49.6%	18.2%	19.2%	13%
遊戲攻略	77.9%	6%	12.9%	3.2%
遊戲評析	46%	6.8%	35.9%	11.3%
問題解答	62.3%	5.6%	19.9%	12.2%
實用性	60.4%	8.5%	20.9%	10.2%
收藏價值	70.7%	7.4%	15.7%	6.2%
四本雜誌特色分析	強： ①遊戲攻略 ②美術編排 ③收藏價值 弱： ①客觀公正度 ②遊戲評析 ③資訊時效性	強： ①資訊時效性 ②資訊正確性 ③客觀公正度 弱： ①美術編排 ②問題解答 ③遊戲攻略	強： ①客觀公正度 ②遊戲評析 ③資訊正確性 弱： ①美術編排 ②遊戲攻略 ③內容充實	強： ①資訊時效性 ②問題解答 ③遊戲評析 弱： ①遊戲攻略 ②收藏價值 ③內容充實

八. 對本刊各專欄之喜好程度（以58期為例）：

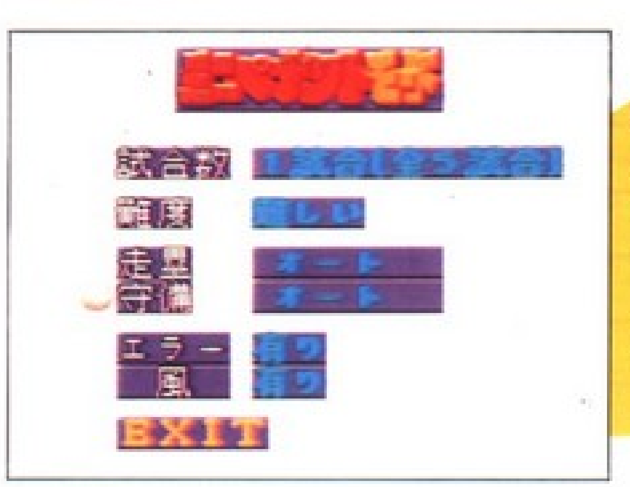
	非常喜歡＋喜歡	沒意見	不喜歡＋非常不喜歡	關閉此專欄
SUPER NEW FILES	83.2%	14.9%	1.6%	0.3%
NEW FILES	83.7%	14.1%	1.8%	0.4%
國內報導	68.8%	24.9%	5.6%	0.7%
國外報導	57.4%	31.5%	9.1%	2%
不吐不快	54.2%	31.6%	10.7%	3.5%
遊戲衛星台	59%	31.5%	7.7%	1.8%
電玩短路	74.1%	16.4%	7.7%	1.8%
百戰天龍	76.9%	19.2%	2.9%	1%
遊戲攻略	77.9%	15.6%	4.7%	1.8%
遊戲獵人	76.1%	18.9%	3.8%	1.2%
硬體世界	79.1%	15.9%	4.4%	0.6%
多媒體天地	67%	25.3%	6.6%	1.1%
問題診療室	70.6%	24.3%	4.3%	0.8%
軟體世界交誼廳	38.1%	39.9%	13.8%	8.2%
連環漫畫	31.5%	22.5%	17.6%	28.4%
新 GAME 熱報	85.9%	11.6%	2.1%	0.4%
新 GAME 俱樂部	79.3%	18.1%	2.2%	0.4%
新 GAME 動向	81.6%	14.9%	2.9%	0.6%
TOP 20	58.2%	30.5%	8.6%	2.7%
BEST 5	54.5%	33.7%	7.8%	4.0%
製作單位現身說法	53.2%	30.6%	12.8%	3.4%
光碟世界	58.4%	33.2%	6.6%	1.8%



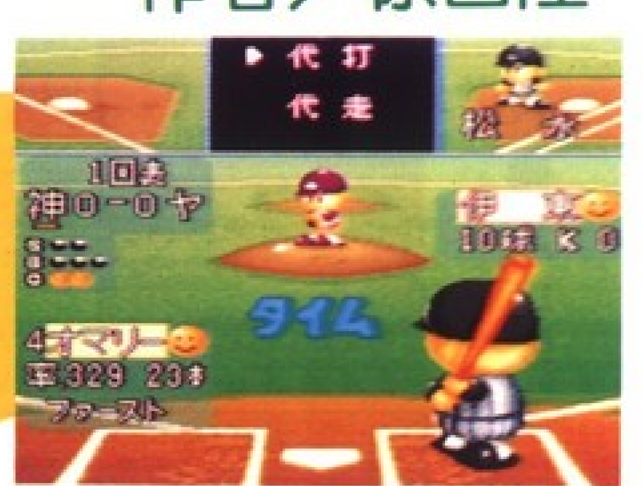
作者／徐昌隆

記錄這玩意在職棒的世界中是挺有趣的；從表面看，一般的正式記錄會告訴你球員的打擊率，防禦率，甚至球隊的整體記錄。就比如拿職棒五年統計至四月十七日的六隊攻守記錄來看（見職業棒球雜誌 101 期），有人問你各項記錄與球隊排名有何關係時，你或許會告訴他：兄弟的平均打擊率最高（.308），投手防禦率最低（3.24），所以排名第一，而俊國的平均打擊率最低（.249），投手防禦率最高（6.48），所以排名最後。但若我反問你：統一隊的平均打擊率（.307），投手防禦率（3.73），皆僅次於兄弟，爲什麼戰績平平？你若再仔細看，可能會發現統一隊的守備率（.957）最低，失誤最多，使得有 27 分之多（平均一場 1.8 分）是由失誤損失的。而也就因爲這樣，縱然它的得分最多，打點最多，適時安打率（86/160）最高，雙殺打最少等等，也只能暫居第三。

在職棒的世界如此，其實在棒球遊戲中也是如此。大部份的玩家或許會較注意打擊火力，而疏忽了守備能力。事實上一個球員的守力、走力、肩力等綜合守備能力常常左右一場球賽的勝負，因爲有許多你在記錄本上看不到因素會影響到一個球的 play；例如有些球對林易增來說是個接殺，是個直傳本壘的雙殺，但對黃世明來說可能是個安打，是個高飛犧牲打，投手多記一筆安打，多失一分。所以在兄弟隊當投手要比在別隊幸運多了；今天如果陳憲章被換到別隊去，下場可能會很慘。



94 實況棒球最高難度模式將使你的打擊火力大爲減弱。



阪神巨砲歐馬利對上養樂多強投伊東，鹿死誰手仍未可知。

就拿時下最流行的《94 實況棒球》遊戲來印證守備能力的重要，巨人隊雖然打擊火力沒有養樂多這麼強，但憑藉著優越的守備力及投手戰力（你必須自己替換一些守備優異的後補球員上場），至今對養樂多的勝率保持在百分之百（指《中華職棒二》製作群所自組的聯盟賽）。

談了這麼多的目的只是想告訴讀者，當你面對一份記錄統計時，可以從各種角度去觀察它，研究它，久而久之你也可成爲球評， ID 野球教練等；當然，當你和朋友比賽棒球遊戲時，你也是常勝軍了。

接下來談談《中華職棒二》的製作情形，經過一段時間的準備與籌劃，前置作業已經完成，一些設定與工具也已準備完畢，今天將在這裡談談遊戲的製作方向，惟這些只是設計小組的目標，在製作的過程中，會有什麼變數還不知道。所以如果你想知道《中華職棒二》最後的內容包含那些，務必密切注意本單元的報導。當然啦，如果你有任何意見，也歡迎你來信指教。

《中華職棒二》與一代最大的不同，在於遊戲介面的不同。在守備方面，整個球場的大小將不再只是一個螢幕的大小，而是有著數倍大的球場。當球飛行時，螢幕將跟著捲動，就好比大部份的棒球遊戲。如此一來，人物的比例就比一代眞實多了。另外，或許二代也可以讓你親自下場守備，自己控制接球也說不定。

在投打對決方式上，二代將採用更接近眞實






職棒世界的方式。投手必須先決定所要投的球路，包括快速直球（FAST BALL）、曲球（CURVE BALL）、螺旋球（SCREW BALL 或 SHOOT BALL）、上昇速球（RISING FAST BALL 或 RISER）、下沉速球（SINKING FAST BALL）、指叉球（FORK BALL）、滑球（SLIDER）、伸卡球（SINKER）、掌心球（PALM BALL）、指關節球（KNUCKLE BALL）…等。不過每個投手所會的球路，球路的威力及其變化度都不盡相同。由於這些資料對比賽的結果很重要，所以正確性非常重要。所幸此一技術性的問題，我們已請職棒聯盟幫我們解決。據悉，聯盟可能會請裁判幫我們設定，有這最清楚投手的人所提供的第一手資料，相信必能使《中華職棒二》生色不少。



養樂多四棒廣澤克已打擊練習的畫面。



郭李建夫登板練投。

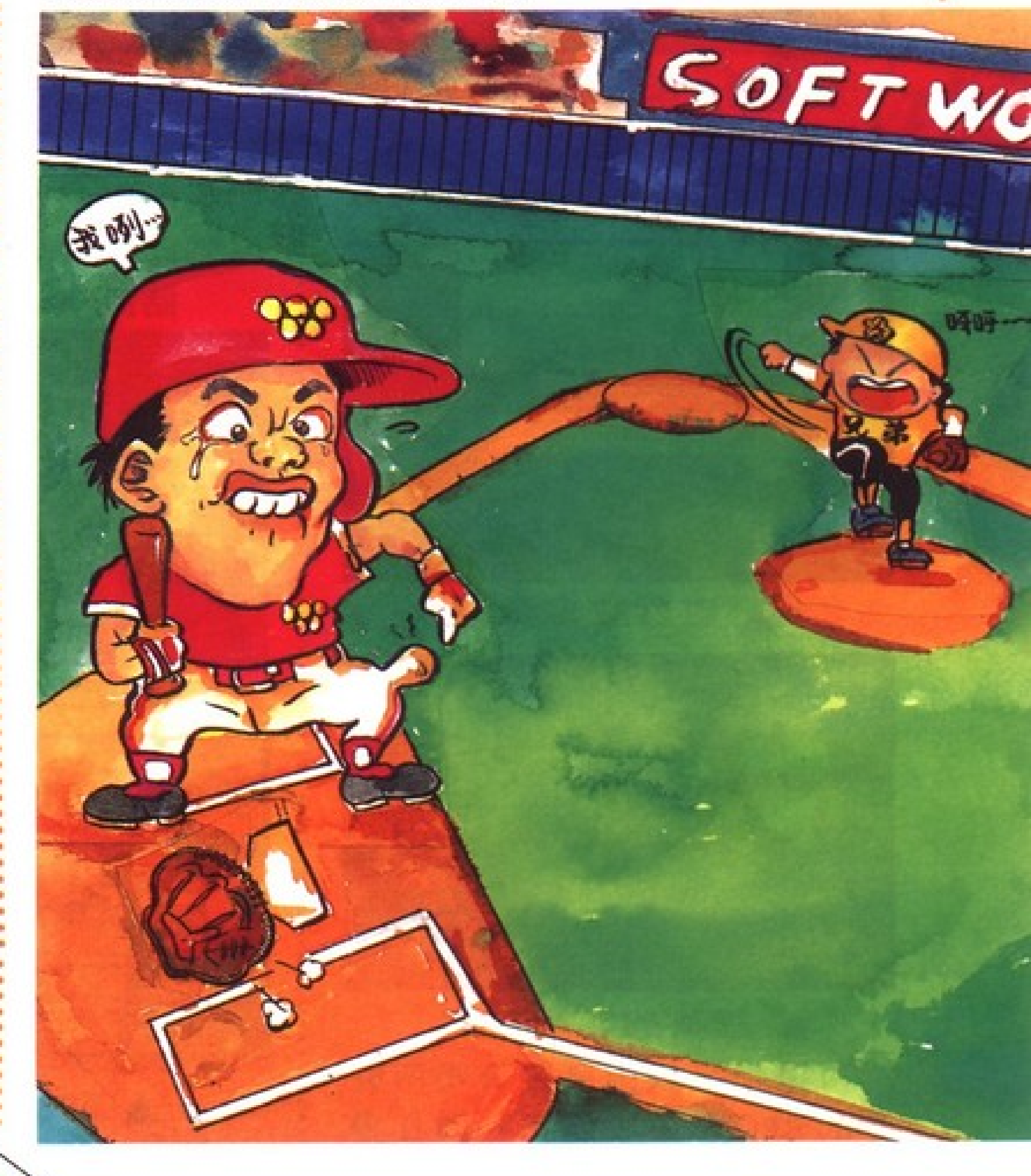
明確的區分出好壞球，這樣的方式，製作小組認爲是目前棒球遊戲中較眞實，且較有耐玩性的。因應這個方式，二代遊戲中，當你擊球時，你可以移動擊球員，使得能朝各個角落擊球，而短打也能指定觸擊的方向。

本文一開始曾提過記錄的趣味性及科學性，所以在職棒的世界中，記錄永遠是最重要的。在一代遊戲推出後，在玩家的回函意見中，對於記錄部份都表示很滿意。但對製作小組而言，記錄的統計分析功能永遠是不夠的，如果資料量，即時性的技術能不斷的突破，則《中華職棒》系列的遊戲將不斷在遊戲中提供更詳盡，更有趣的記錄。

而二代中的記錄又打算做到如何呢？舉打擊率爲例，我們這次打算增加的有：對不同投手的打擊率，對左、右投手的打擊率，得分位置有人時的打擊率，對不同隊伍的打擊率，對不同球場的打擊率……等許許多多的情況，只要想得到，而技術方面又能克服的話，我們想做到一個動作型棒球遊戲中記錄最詳盡的經典之作。

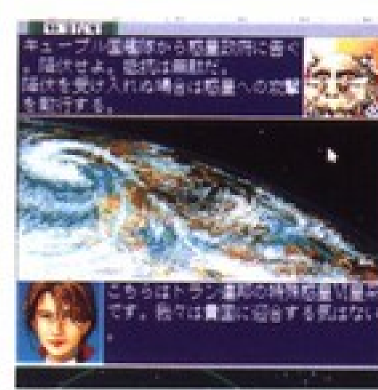
在《中華職棒二》裡，我們想讓玩家感覺到它不只是個打完一次聯盟賽，得到一次總冠軍就結束的遊戲，而是一個可以一直玩下去，年復一年的玩。爲了這個目標，我們將會考慮球員的生理狀況，它將隨年齡的增加而有不同的變化。所以當你的球員逐漸老化時，得趕緊培育新人。吸收新人及召募外籍傭兵或是交換球員的動作可以在每年比賽後，下個球季開打前進行。在這種模式下，如果你是身爲兄弟隊的球團領導人，若不趕快培養後起之秀如陳琦豐，吳英偉等人的話，現在這些老將恐怕撐不了幾年了。或許過幾年，《中華職棒二》的世界中也會出現如美國大聯盟中，費城人隊及勇士隊那種鹹魚大翻身的情況。

文章要結束了，難道《中華職棒二》的內容只有這些嗎？當然不是。《中華職棒二》還有些什麼特色呢？我們下次再聊。



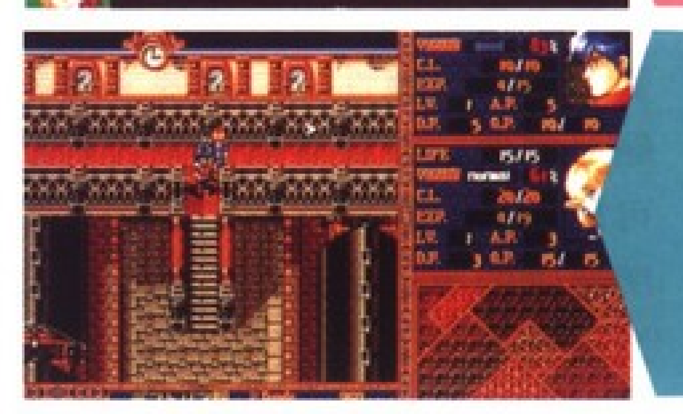
98 精品店











在裊裊的煙霧中，一位滿面銀髯的吟唱詩人正敘述著一段傳奇的故事……

『在很久很久以前，有一家叫 98 精品店的店，店長是一位玩 GAME 玩瘋了的老頭。人們雖然每個月都可以看到這間店的廣告，確從來沒有人知道這間店眞正的店址在那裡。也從來沒有人能買到它的產品、玩到它所介紹的遊戲……

直到有一天，從北方大陸來了一個叫 DOS/V 的勇者……』

“鄂啊！！”～～，銀髯詩人忽然慘叫一聲倒地不起！衆人定神一看，原來其頭上插了一把銀色的小箭，箭上留有一紙條；上面寫著——“掰稿者戒！　主編　留”

PS　：以上純屬瞎掰，如有雷同，純屬巧合。



Amaranth 三代

●所須配備：NEC PC-9801 VX 以下
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源
●HDD：支援

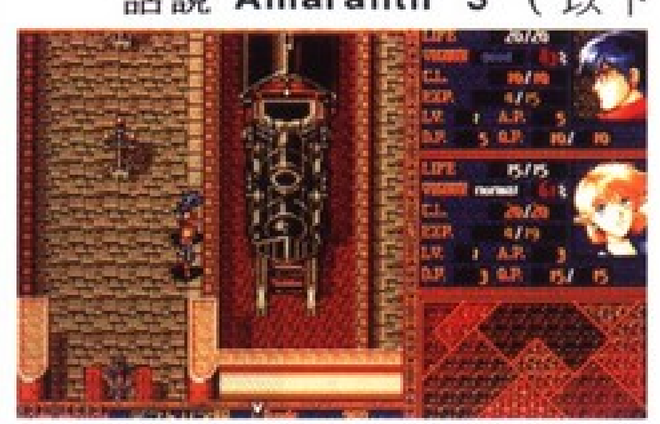
▲ 遊戲故事介紹。



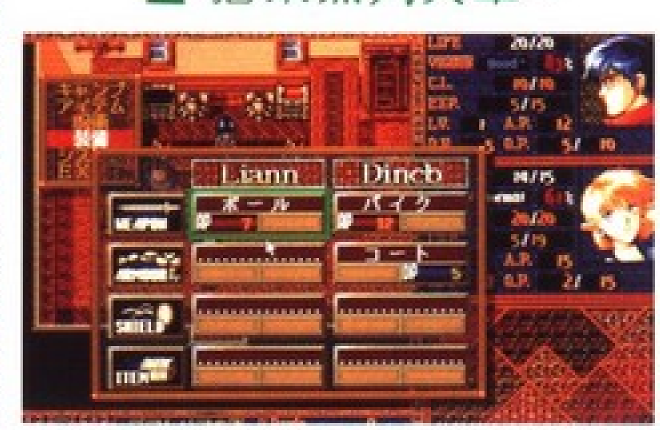
▲ 細膩的遊戲畫面。

這是一款由風雅公司所製作的 RPG，而該公司一向在畫面上給人不凡的感覺。所以，此 GAME 當然也不例外了。細膩的造型，柔美的色彩。這點相信玩家們可從下列的畫面中得到印證的。

話說 Amaranth 3（以下簡稱 A3）將故事背景定在奇怪的魔法文明時代。是故玩家可在遊戲中看到蒸汽火車及輪船等在一般 RPG 不易見到的“大傢伙”，而伴隨這些東西的便是壯麗的車站與渡場。說眞的，當遊戲主角走在火車站中找尋乘車月台時，那感覺還蠻奇特的呢！（讓人想起以前坐火車通車的年代……）



▲ 搭乘蒸汽火車。



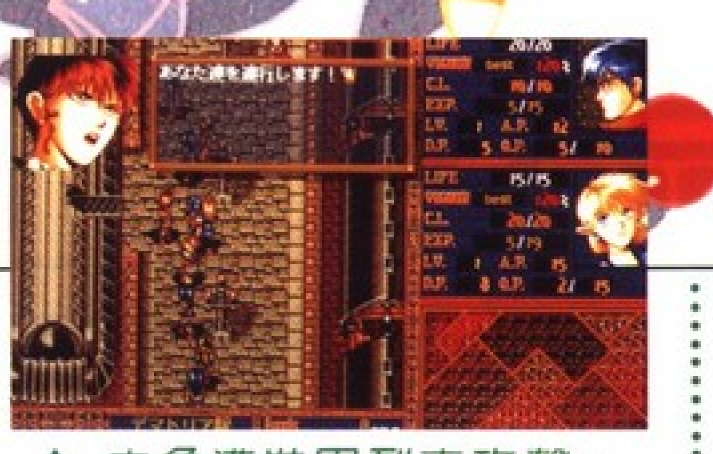
▲ 武器裝備畫面。



▲ 戰鬥畫面。

至於在劇情方面，A3 也著實是花了一番苦心。比方說一開始主角和女主角原本是要

98精品店



▲ 主角遭裝甲列車攻擊。

搭乘火車旅行的，結果好不容易弄到火車票在月台等車時竟遭到軍方裝甲列車追殺。不得已之下只好利用輪船。偏偏船主人卻又不敢讓主角上船，於是主角便偷偷帶著女主角躲進輪船的底艙⋯⋯



▲ 對話視窗

就是這種如小說一般的劇情加上絢麗的畫面，使的 A3 成功的將玩家帶入了一個奇幻的世界。對一個RPG遊戲而言，你能說它不是一個近乎完美的作品嘛！



▲ 漂亮的街景。

東京都 23 區私立女子高校制服統一鬥爭篇

High School War

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源
●HDD：支援

店長在想，這遊戲給人最深的印象，應該就是那長達18個字的名字吧！不過這名字倒也是十分貼切的將遊戲內容表達了出來－－這是一個發生在東京都市，各私立女子高校爲統一穿著制服所引發的“戰爭”。

其實說穿了，這便是一個



▲ 選擇出戰學生。



▲ 戰鬥畫面。



▲ 敵對學校對手。



▲ 東京都全圖。

以女子高中爲背景的戰略遊戲。在遊戲中，玩家扮演的是某一所女子高校的學生會會長。而任務便是帶領著各社團學生前往其它女子高校挑戰。一但打贏了，那對方便必須穿上我方的校服以示臣服之意。當然，最終目地便是打敗宿敵“統一”東京都了。

在戰略遊戲中，通常都會有兵種上的差異以達成在戰略運用上的效果。所以，此遊戲自然也不例外。在 High Scholl War 中，各女子高生的特色便是在其所參加的社團了。舉例來說，田徑社的學生是所有學生中移動力最高的，而弓箭社的學生則是可遠程攻擊，依此類推，攻擊力最高的便是空手道社的學生了。

▲ 最高指揮－學生會長。

如何？玩膩了一般古代或現代的戰略遊戲了嗎？輕鬆一下，來一場活潑可愛的女子高中生戰爭，爲統一高校制服而奮戰吧！



▲ 打敗對手一景。



98精品店

Regional Power 三代

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源
●HDD：支援

將銀河當作爭戰的背景，讓玩家可自由的開發與設計各式船艦。這便是 REGIONAL POWER（以下簡稱 RP）的最大特色。



▲美麗的指揮官。



▲科技開發畫面。

在大部份的戰略遊戲中，玩家通常是用現成的兵器來進行爭霸的大業。但在 RP 中，玩家不僅需要自行開發各種科技，連船艦型式都要自行設計。不光如此，內政、建設、外交、探查等一樣皆不缺。可說得上是一個相當完整的宇宙三國志了。



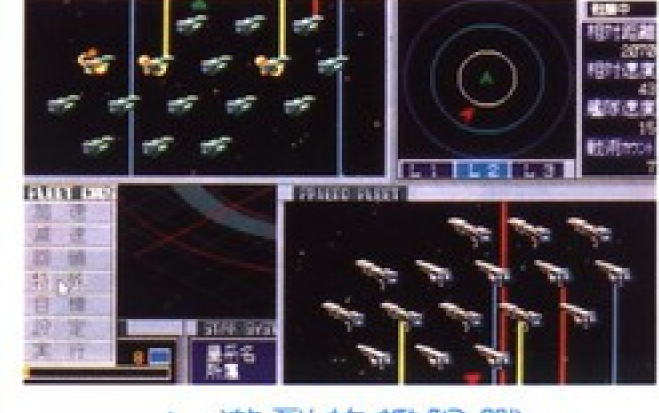
▲與其它種族外交成果。

如其它的SLG遊戲一般，RP 的玩家一開始只擁有一個星球。在偵查艦隊送回附近星球資料後便開始派佔領艦隊進行佔領任務，當玩家的星球越來越多時，便有足夠資源可著手研發高科技與新型船艦。當然，其中免不了碰上其它“異星人”種族。此時要選擇武力或外交來做溝通的手段，就看玩家決定了。

講到這裡或許玩家們會問



▲重要的軌道建設。



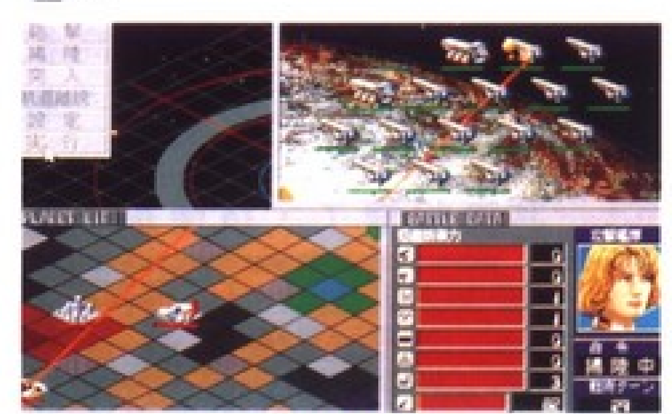
▲激烈的艦隊戰。



▲劇情介紹畫面。

，這不是和一般的SLG遊戲一樣，只是將背景搬到太空罷了啊！嗯！或許這樣說也沒錯。但正如店長在第一段所說的，此遊戲的特色在於可以自行研發科技與設計船艦。當你設計出自己理想的船艦，並用其征服銀河時，你便會了解店長特別推薦這遊戲的原因了。

此外，還有一個好消息要告訴大家。那便是 Regional Power 二代已被改成DOS/V版本發行，相信 IBM 玩家在不久將來便可在 PC 上看到三代了喔!!



▲行星揚陸攻擊



◀▼此遊戲的精華所在—船艦設計畫面



98精品店

高校教師

●所須配備：NEC PC-9801 VM 以下
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源
●HDD：支援

近來98上出了不少以校園爲題材的AVG，而“高校教師”可說是其中風格較爲獨特的作品。在遊戲中提供了一個相當大的城市地圖，包含了學校、遊樂園及街道等共三十個以上的場景。而玩家所扮演的教師角色除了學校的工作“範圍”外，亦延伸到整個城市。如家庭訪問、課後輔導等。

除了提供地圖模式外，“高校教師”仍可說是一款相當標準的美少女AVG遊戲。並沒有拼圖、迷宮等特別磨人的關卡，而玩家也只要不斷的選指令即可。就難度上來說，還算是蠻簡單的。至於在畫面上，“高校教師”的人物尚可算“美形”，但由於其背景是直接使用未修飾的掃描圖，所以整體上給人的印象並不是很好。尤其如果拿來和同類型遊戲相比的話，更是相形見拙了。不過話又說來，美少女遊戲的“標準”本來就是在人物上，相較起來背景就似乎不是那麼重要了。



▲抬頭選擇畫面。



▲劇情介紹。

▼校園一景。





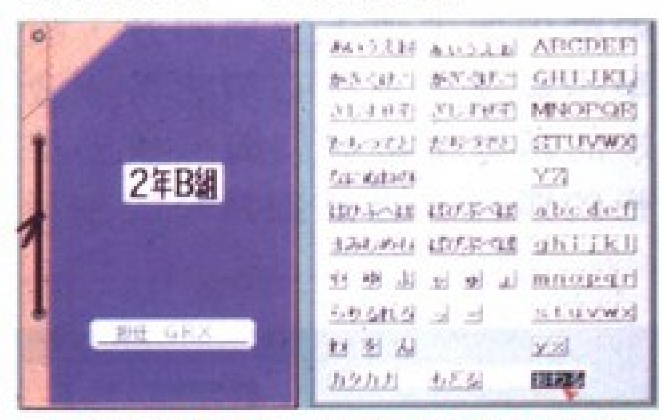
▲所教學生之一

▲大地圖之一－城鎮。



▲校舍一樓景觀。

事實上若干98玩家對此遊戲可能有些許眼熟的感覺。沒錯，嚴格說起來此遊戲可說有點抄襲去年轟動一時的名作“同級生”。但若就整體上來說，不論是畫面或劇情，這兩遊戲還是有一段差距的。



▲選個名字，踏上教師之途吧！

OK ！這次咱們98店便到此告一段落了。希望大家還滿意吧！如果有任何問題或指教的話，別忘了來信告訴店長喔！

BYE ，BYE ，下回再見囉!!



▲美麗的鄰居。



▲與學生在錄影帶店相遇。

/LOR BEN

NOOCH

這是一個日文的AVG（文字冒險遊戲）。到目前爲止，這類的遊戲幾乎還脫離不了"限制級"的範疇。當然這個 GAME 也是一個十八禁的遊戲！不過它在平均的表現上很明顯的超出其他同類型的遊戲！現在筆者以故事、圖形與音樂等方面爲大家介紹：

在故事方面：本遊戲以一個少女失蹤案件爲背景，主角受女主角之託一道追查此案。遊戲內容大致上分爲四章，故事相當長！主角必須在各種微妙的線索中抽絲剝繭，找出幕後的頭目。當然因爲是限制級的，所以"艷遇"在所難免，但安排上並不會令人覺得不搭調，絕非如其他遊戲爲了出片，便亂拼出一些極不合理的劇情！



美工方面：圖片一向是此類遊戲訴求的重點，在 NOOCH 中的美工表現也有一定的水準與前幾個月出版的天使之午後Ⅲ不相上下。日式的十六色電腦繪圖一向是國內遊戲美工爭相模仿的對象！相信 NOOCH 的美工絕對不會讓諸位玩家失望！



在音樂方面： NOOCH 更是在這類遊戲中少數有配樂的遊戲之一。背景音樂會隨著故事場景改變，雖然樂曲表現平平，但卻很配合場景，至少不會讓玩家聽不下去！音效上，依照往例－－沒有！大概是這種遊戲不太好配音吧！所以一些「いいい……」、「あああ……」的音效，還是要靠玩家自己想像了（或許作者認爲這樣更好也說不定！）。



總合來說， NOOCH 可以說是此類遊戲的上乘之作！（至少筆者還沒看過更好的！）愛好此道的玩家可不要錯過此 GAME 喲！

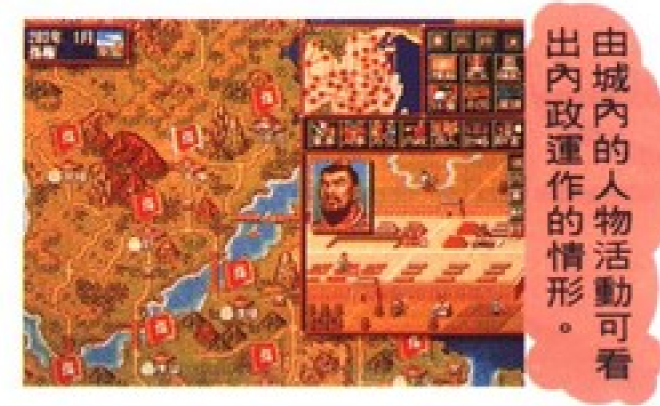
三國誌IV



等了好久，這個原本只能在9801中看到的三國誌IV終於出了DOS/V版了。三國誌從一代到三代的魅力，我想不用筆者多說，多數的三國迷們早已期待著四代的推出！在四代中有很多創新的系統都是首度上場的，相信四代將會帶給各位玩家全新的感覺不多廢話了，現在筆者就爲大家介紹這個 KOEI 本年度的代表作!（以下三國誌IV簡稱四代）

介面上：三國誌三代和四代的地圖大致上是相同的，包括城池、戰場、關卡都完全一樣。但四代的介面畫面變大許多，玩家在螢幕上只能看到一部份土地。要看全國的地圖就必須上下移動視窗，介面上看起來和信長之野望中之霸王傳相似。但地形卻更爲細緻，地圖上的大河、高山、狹道……等等！從地圖上就可以大致的看出此處戰場的地形。擁有V-GA 以上的玩家還可以先載入 VESA DRIVER，以得到更高的解析度，視野更大的視窗。在介面上另一個重要的改進就是四代中已放棄了原本每郡必須輪流下命令的模式，君主可隨時下命令給每個部將。使整個

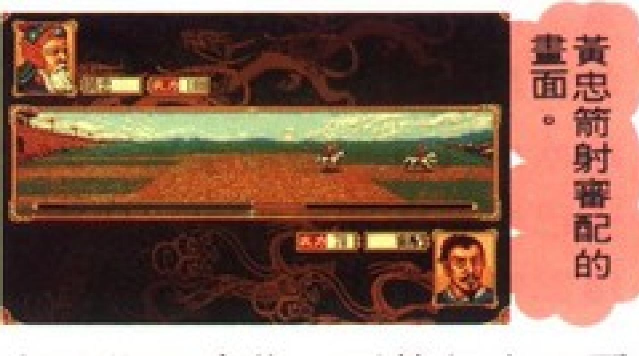
遊戲的思考變得更爲多元化！


由城內的人物活動可看出內政運作的情形。

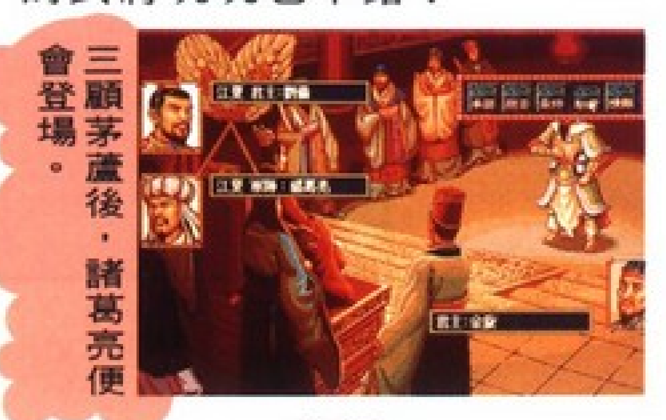
在遊戲中：內政方面在四代中首度被分離出來，也就是說一個將領可以同時一方面做別的事，一方面從事內政。另外民意在此代中重要度提昇不少，當人民的支持度在60以下時，幾乎隨時都會叛亂。而且在放糧時民忠最高只能提升到80，80以上要靠它自己上昇了。在建設上，只要你給的資金充足，將領就可以一直從事建設。不再像三代中君主每半年還要下一次命令。資金不夠時也可以隨時補充，調度上十分方便！另外當有將令在做開發時，玩家可以看到城內會有些十分有趣的卡通人物在種田、練兵、買賣……等等！開發上，除了保留三代的耕地、商業、治水外，還多了技術一項。技術較好的郡不但做武器快，還可以製造出攻城的利器——衝車和發石車。

軍政方面，四代中的兵制採用類似幕府兵制的作法。士兵爲屬郡制，將領平時不帶兵。在戰鬥中若將領不幸陣亡或被俘，手下的士兵將會被編制到太守手下。所以在四代中，召募他國的將領，已經不能得到士兵，要抓到別國的士兵只有召募該郡太守或攻下城池了。戰爭介面類似霸王傳，守方可以選擇出城迎擊或城池的攻防戰。武器方面，除了三代的弩、強弩和騎兵外，三國時期諸葛亮發明的連弩在四代中也將首度登場，其殺傷力甚至比騎兵隊的衝鋒還強！但這種可怕的武器也只有技術力很強的郡才做得出來。在攻城戰中，你可以使用自古以來的傳統的攻城利器——衝車和發石車。攻破城門後的決戰可以說是此遊戲的最大的特色，守方可以選擇退兵或決戰，攻方則可以選擇把軍隊直接開入城中來個你死我活，或著雙方協議各派出最強的將軍來個一本輸贏、三番勝負，或者五戰三勝。攻方若決戰輸了無條件退兵，但守方若輸了，這時想逃已經來不及了！

在人物方面，分成各種能力。其中還有一些高級的能力。如：可以呼風喚雨的天變術，如孔明借東風的風變術，還有可以一次幹掉對手九成兵力，連將軍被打到都得住院半年，足以主宰整個戰役的落雷術。這些能力即使強如諸葛亮也要靠後天的學習才能學會的！武將在單挑時也多了射箭的能力，當然會不會射箭也和將領的個性有關！正因如此使得以騎射聞名的黃忠幾乎成爲四代

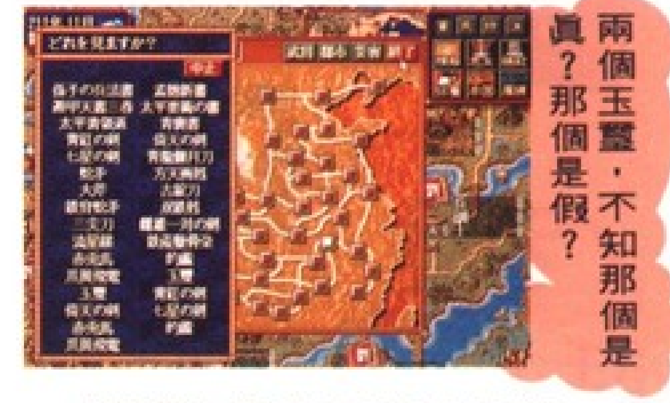

黃忠箭射審配的畫面。

中最強的武將，不管何人？不論何馬？想從黃忠手下逃走的機率幾乎爲零。就算黃忠戰敗逃跑，你還得注意他的回馬一箭，反敗爲勝！相反的，以驍勇注稱的呂布，雖然會射箭，但其騎術卻更高一籌，所以往往會使用追殺的戰術，讓對手逃掉的機會就很小了。四代裡，寶物之多，也足以讓各位君主開間博物館了，如呂布的方天畫戟、程普的鐵脊蛇矛在四代中都加入了寶物的行列。還有些寶物是兩個的，如玉璽在三國時除了吳國的傳國玉璽外，魏國也造了一個，所以當你有兩個玉璽時送一個給你心愛的武將玩玩也不錯！


三顧茅蘆後，諸葛亮便會登場。

在音樂方面，感覺上只有三代的水準，沒有特殊的表現！

在歷史方面，如果你對史實夠了解的話。按照史實玩，則曹操將於 192 年左右，連合各大諸侯成立反董卓聯盟。而徐庶也將於 207 年向劉備推薦孔明，與 208 年的三顧茅蘆的故事也都可以看到。在對戰時


兩個玉璽，不知那個是真？那個是假？

，將領也都不再直呼名號，周公瑾、趙子龍的稱呼也將使遊戲更加生動！

當然，四代中也有一些缺點，其中電腦智商不足在四代中尤其嚴重！當玩家造出連弩或攻城車之後電腦幾乎沒有反擊的能力，每打必勝。而且電腦的君主，好像也都有點智障。每年只會花大筆的錢去請那些没用的外族來打你，而不知充實自己的實力！使得四代變得十分容易，難度太低是一大缺點。

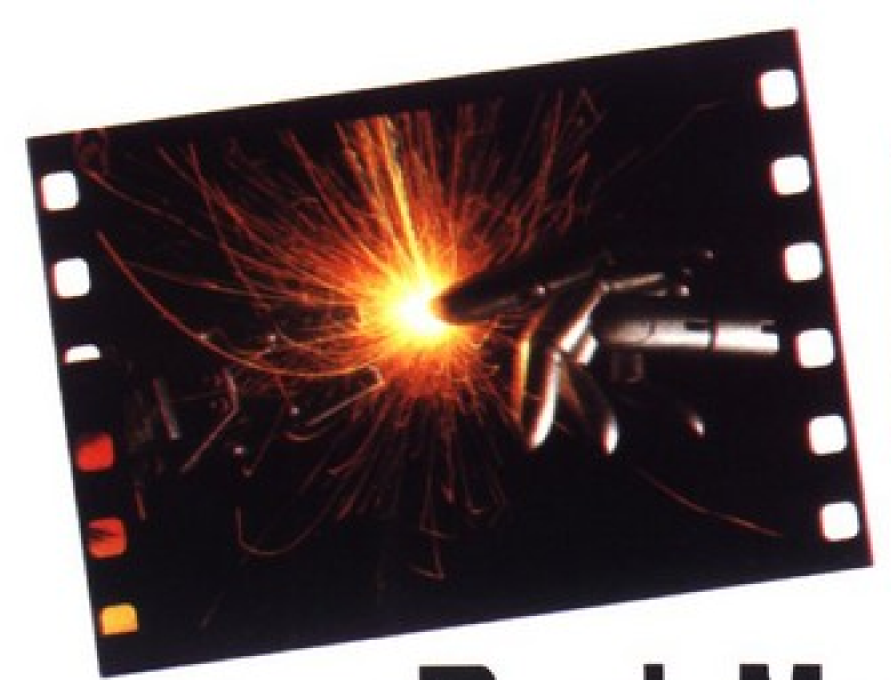
三國誌IV的DOS/V版既然已經出版了，相信國內在不久之後就會有中文版出現。到時各位君主們就可以帶著心愛的五虎將再次保家衛民了。

最後，根據筆者的馬路消息指出，由第三波代理的三國誌IV將會是3850元左右的天價。這個消息告訴我們——所有的三國迷們，該存錢了！


統一中國，蛟龍升天化爲五爪真龍。



神龍之謎……



究極魔法篇

Reel Magic & Virtual Realty

/老賀

話說當勇者小呆昏倒在地時，大魔王巴恩即將使出致命一擊，此時瑪姆早已全身無力，休葛爾更是昏迷重傷在地，死亡已經逼近，生命快要熄滅。就在這時忽然見到何布左手一圈烈焰，右手一股寒氣，兩手交叉互擊，一時天雷勾動地火，草木火中冰結，如此冰火同源，恐怖至極，大魔王巴恩一時痴呆病起，當場被這記究極魔法給…結果了。以上純屬虛構。但是各位不要忘了科學的魔力就是在創造兩極的力量，大與小、快與慢、正與負、冷與熱，甚至眞假的研究。愛因斯坦追求光速的世界，如此，極快的境界也不過是

表一 影像壓縮編解碼標準

中文名稱	英文名稱	應用範圍	壓縮差異點與特色
靜態影像壓縮編解碼標準	JPEG（JOINT PHOTOGRAPHIC EXPERS GROUP）	各種圖形檔	·JPEG 把每格畫面皆存檔，但在不同區域時會有不同壓縮比例，較單純區塊畫面使用較高壓縮比例，較複雜區塊畫面選擇較低壓縮比例。 ·JPEG 壓縮檔在解壓過程易於失眞。
視訊影像壓縮編解碼標準	H.261	影像視訊電話	·由於需及時運用或傳輸影音像資料，故特別重視在畫面不失眞、預測編碼的準確快速、與資料保全上。
全動態影像壓縮編解碼標準	MPEG（MOVING PICTURES EXPERS GROUP）	VIDEO CD，卡拉OK 畫面，	·MPEG 只儲存每個區塊畫面之差異處。 ·MPEG 與H.261在圖塊編碼方式上即相似，但它更提供了控制與互動回應的位元呼叫址。

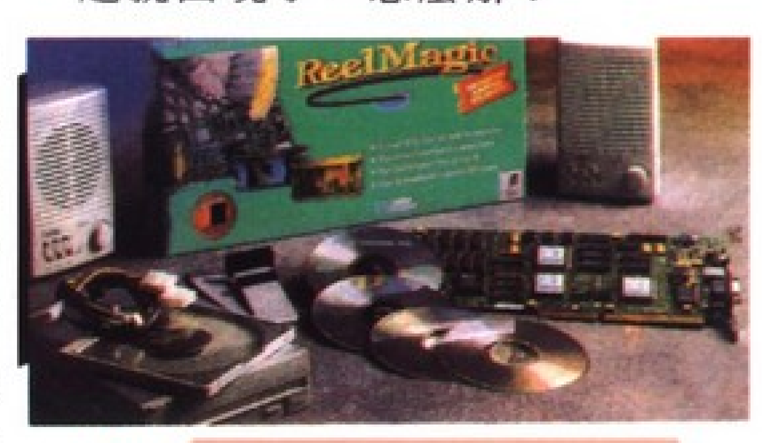
另一種極慢甚至倒退的假設學說，是的；那就是“回到未來”中的想像情節。拋開這些不說我們再帶各位看看現在這個世界上的一些新發明。

有一天當我在CES會場時，忽然看見某外國廠商（SIGMA DESIGNS）秀著一個喚名爲REEL MAGIC的東東，我靠近一看，不就是影音解壓縮卡嗎？你或許會問什麼是“影音解壓縮卡”呢？關於這點我只想告訴你，意思就是將電腦自外界所錄取下的動態或靜態的視訊與聲音檔案，加以解壓縮，並且同步播放出來，各位或許經常可以看見一些多媒體CD軟體，內部即存放了不少影像壓縮資料，其檔案格式一般可分爲TGA、AVI、TIE、TIFF、TARGA…等等。在這段時間內皆是以MOTION JPEG壓縮法來完成手續。以上列表希望能更助於大家了解其中差異：《表一》



JEPG影像壓縮卡

但是JPEG有幾點致命傷使人無法讚嘆，一是它的壓縮比率大小，以最新的Sequehtial DCT演算法也僅能做到100：1的壓縮比。其二是没有預留音訊壓縮的同軌訊號道路。其三更重要的是它没有公認的演算標準或使用格式。就因爲這些原因，多媒體設計者始終無法突破一些影音訊號處理的問題，而一些號稱最好最棒的多媒體產品，也很容易被否定，原因是大家都只進步一些些。所以畫面暫停，影音不同步，播放影音畫面視窗太小，或無法自由放大、移動，這些問題就出現了，怎麼辦？

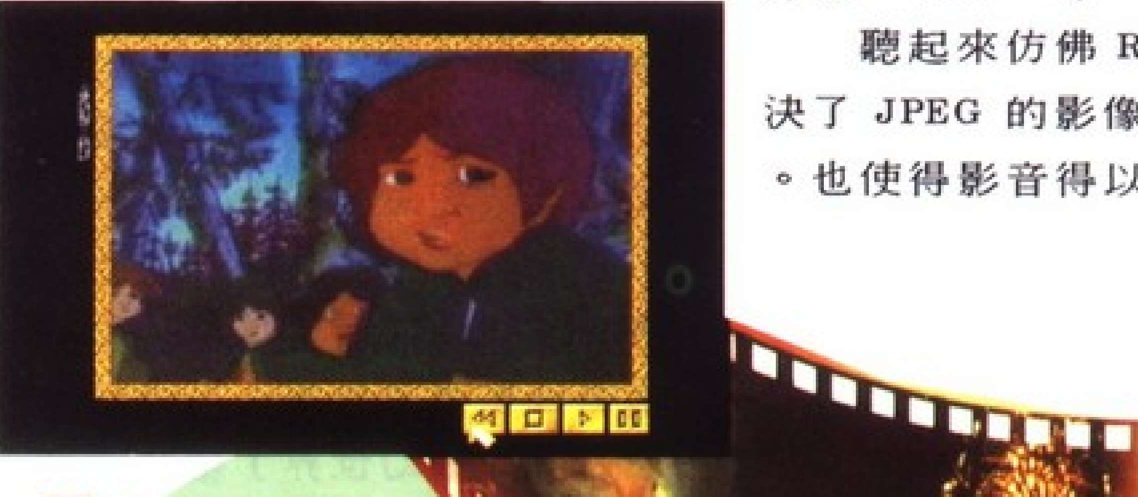


Reel Magic電影光碟套件(VIDEO CD KIT)其中的影像壓縮卡內含MPEG解壓晶片。

現在我們就看看REEL MAGIC的表現吧！它運用了MPEG（Motion Picture Experts Group）即時解壓縮技術，使其資料可以在約200：1的壓縮方式下，運用光碟高容量的特性，竟能儲放下74分鐘之久的影音壓縮資料，在影像品質上目前是32768種顏色，1024×768解析度下可任意放大縮小的畫面，每秒30格的播放速度（接近錄影帶），而其聲音品質目前此片內含的則是16Bit STEREO PCM音源、44KHZ 取樣頻率，在系統需求上，僅需IBM相容PC 80386 SX／25Mhz或以上，2MB DRAM、2MB硬碟空間存放系統資料，一般640×480／16色標準VGA即可使用，而對CD-ROM的要求則只要速度在150KB／SEC sustained transfer或以上即可。DOS或WINDOWS的用戶皆可使用。更重要的是它與CD-I、3DO、PHOTO CD、Video CD完全相容，因爲檔案格式相同嗎！不要懷疑！Video CD Movie（電影光碟片）在國外已經開始在很多商店販賣了，一片定價約U$20美元左右或更低，很便宜吧！目前已上市的有TOP GUN、黑雨、星艦迷航記、第六感生死戀、PLAY BOY…等知名影片，而大家最關心的遊戲軟體公司呢？現在列出一些代表性公司與其將要生產的Reel Magic版本Title簡介。《表二》

除此之外卡通片：好小子、睡美人…；寫眞集：邵萱寫眞集，更有相當多的卡拉OK專輯、MTV…等。

聽起來彷彿Reel Magic解決了JPEG的影像壓縮比問題。也使得影音得以同步，更是



包容萬象的電影CD片，除了一般上市的電影外，還有遊戲、卡通，甚至寫眞集。













表二

出版公司	Reel Magic • CD Title
Access	Under a Killing Moon
Activision	Return to Zork
Blue Byte	Battle Isle Ⅱ
Interplay	Lord of the Rings（魔戒）
Psygnosis	Microcosm（驚異大奇航）
Sierra On-Line	King's Quest Coolection（國王密使）
Trilobyte	The 7 Guest Two:THE Eleven Hour（第七位訪客Ⅱ-第11小時）
Virgin	Dune（沙丘魔堡）
Fathom Pictures	Return to Cyber City
Westwood	Castle

目前世界上幾家大公司的最新採用標準格式，而在Soft Code上也提供了一些工具供開發者得以寫出相關的遊戲或多媒體、CAI 等軟體。好棒！是不是。大家先不要高興太快，這個新魔法還是有幾個問題存在，第一是雖然號稱 150KB／ sec sustained transfer的光碟機（一般 Single CD ）即可使用，但是根據實際使用過後才發現，在 Single CD 上放電影還好，如果是玩遊戲，特別是動作型遊戲，則偶而會有停頓的現象發生，用 Double CD 則改善很多。第二是售價目前仍偏高，而根據一些消息指出， Philip、SONY 及 JVC 等大廠也將在最近注意到 MPEG Player 的市場動向，換句話說…。大家想一下音效卡市場吧！第三也是最大的問題，包括國外 PC 遊戲雜誌上的評論也提到它在電腦上的相容性較差，需要做一些調整。如果你的電腦是普通 AT-BUS 機型，而非一些 Local Bus主機版或SCSI介面等昂貴機板，那倒是不用太擔心。

說了這麼多，我想一定有人開始急了那 VIRTUAL REALLTY怎麼都沒提到呢？很難過，目前 VR 的技術，仍是不值得流淚，所謂的擬眞，當你戴上或穿上 VR 裝備時，縱使你玩得或用得很高興，你仍然不免會在內心深處問自己，這是雲？天啊！這是樹？天啊！還眞是模擬呀！大家不要忘了一開始所提的當水、火交融時，新魔法產生的威力。是的，人類的科學歷史是一直如此進步著。而現在將會是眞（力求原影音重現）與假（力求創造最逼眞的虛幻世界）結合，技術大突破的驚人時代。當眞假完全結合時，這種虛像中結合物理甚至生理的回饋反應，將可有無數領域的使用前途。

醫學上：手術之預先研究，是否帶來不良後遺症，實習醫生的臨床經驗心理治療的暗示性療效。

教學上：秀才不出門能知、能看、能聽甚至能用天下事。

軍事上：眞正的軍事演習、流血、流淚甚至令老兵發抖的虛擬戰場。

遊戲上：假設有模擬戀愛遊戲，天啊！那電影超級戰警中的相愛情節將如詩如夢般的出現。

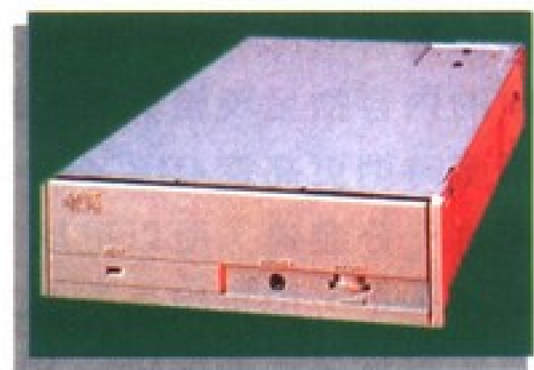
犯罪上：看過未來終結者或魔鬼終結者電影吧！請相關科學家注意，莫忘了人性與世界和平的重要性。

談到這兒，總結是什麼呢？就 VR 技術而言，這項的成就離目標還很遠，而 Reel Magic 呢？扣除掉那些尚未解決的問題，很肯定的一點，已超越了 JPEG 技術一大步，更使得多媒體這三個字不再那麼假。屆時你的電腦將眞的可以具工作、娛樂、教學三功能於一機。那這兩種技術何時可合而爲一呢？如同究極魔法一樣，當水、火不均勻時，是不可能彼此相融的。所以老話一句，“研究尚未成功，同志仍需努力”。我們未來再見面吧！





如何選購 CD-ROM







筆者最近為了買一台 CD ROM Drive，走遍大街小巷，收集了許多資料。正由於遍覽群籍，也希望把一些心得與各位讀者分享。大家對目前多媒體時代的到來應該多多少少有些認識才是；雖然電腦軟、硬體的進步日新月異，一下子有了新的CPU，一下子又多了新的 32 位元作業系統；但是對玩 GAME 的人而言，多媒體所帶來的震撼要比其它的因素大而快。為什麼呢？像是CPU的演進為了考量市場的因素，後一代的CPU總比前一代的快，但絕對保有向前的相容性。所以即使你CPU的更新速度不是很快（例如你依然是 386 系統的使用者），你依然可以使用絕大多數的軟體。另一方面，32 位元的作業系統主要以工作站等級的電腦為對象，對 GAME 的玩家的影響實在不大。一個很簡單的例子就是如今最普遍，最暢銷的作業系統 -- Windows ，雖然成功而輕易地成為一般人不可或缺的作業系統，但眞正能在 Windows 下利用「多工」（ Multitasking ）這項優點的 GAMES 幾乎找不到。某些出 GAME 的公司也曾稍微地出了一些 GAME 來試探一下市場，像是 ChessMaster 3000 for Windows ， SimCity For Windows 等等；但由於效果沒有比其它電腦程式在 Windows 中來得好，也就漸漸知難而退了，而其它公司當然就裹足不前了。但是多媒體就不同了，其它因素對 GAME 的影響遠比多媒體來得小；而多媒體的基本裝備除了音效卡之外就是 CD-ROM Driver 了。所以，本文將引領你逐步地了解這個新一代的寵兒。

既然 CD-ROM 是一般擋不住的趨勢，而不願被淘汰的您也許也不時有著買 CD-ROM 的念頭，何不讓筆者以由簡入深的方式，將 CD-ROM 的許多規格及標準向各位讀者介紹。相信您必能有所獲！

Q ■為什麼買 CD-ROM DRIVER ？

A ■根據 SIERRA 去年一份統計顯示：27% 的使用者已擁有 CD-ROM 了，而約有 40 % 的使用者宣稱他們在一年之內要購買一台。更重要的是許多出 GAME 的公司已漸漸地把它們的產品轉向 CD-ROM 版，更有甚者則把未來所有的 GAME都只預定出版 CD-ROM 。光碟機最大的好處當然是儲存資料的容量十分大。想想看，市面上的 GAME ，那一個不是十幾或幾十 MB 的？尤其是那些所謂的強檔都是動輒 30 ～ 40 MB的。當然啦！目前最大的 GAME 要算是「第七位訪客」（ The Seventh Guest ）以及它的續集 --「第 11 個小時」（ The Eleventh Hour ），因為它們各包含了 2 張 CD-ROM ！筆者打聽到的消息是「第 11個小時」將預定在今年七月份出版；目前沒有光碟機的讀者趕快存錢，也許還來得及享受到「第七位訪位」續集的威力呢！另外有許多 GAME 在出 CD-ROM 版的同時也出磁片版。但是磁片版的玩家雖付了同樣多的錢卻只能得次等的享受！少則損失了大部份的語音，多則失去了高解析度的畫質。其實一台 Internal 的光碟機約美金 150 元，也就是不到 4000 元台幣。它當然是你下波升級時的首要考慮之項目！

Q ■光碟機和一般使用的磁碟機或硬碟比較，有那些缺點？

A ■① CD-ROM 的速度較慢。一般硬碟存取時間是約 5 ～ 20ms ，但是 CD-ROM 則要 200 ～ 500ms ，所以速度上差了好幾十倍。②你不能

把資料寫入 CD-ROM 上。事實上，你還是可以把資料寫入 CD-ROM 上，只要你有一台價值約5000美元的 Recorder ；但是無論如何它也只能被寫入一次而已。所以對於一般的使用者而言，CD-ROM 並不像硬碟那麼地運用自如。

Q ■光碟機如何運作？爲什麼光碟機的速度那麼慢？

A ■其實 CD 片最初的設計是爲了儲存音樂用的。而如今人們又把它用來儲存資料。事實上，你的電腦爲了使用 CD-ROM 上的資料，必須做兩件事。首先，必須在 CD-ROM 上找到你要使用的資料；然後再把那些資料存放到你電腦的記憶體中以供使用。筆者希望各位讀者能對此一概念稍加注意。因爲當你買光碟機時，其中必然包含了兩項十分重要的規格：一項是「Access Time」，另一項是「Data Transfer Rate」。Access Time是測量光碟機找資料所需的平均時間，所以這個數字越小越好。一般而言 Access Time 最好小於 350 ms! 而 Data Transfer Rate則是指在單位時間內將資料送到程式中使用，當然這個值越高越好（所以在同一時間內你的 CD-ROM 才能傳較多的東西），一般而言 150kb ／ sec 是最慢的速率了！所以，在你購買光碟機之前，一定要比較一下不同光碟機的這兩個值才行。



Q ■爲什麼光碟機的速度那麼重要？

A ■事實上，你所需要的光碟機速度和你想執行的程式有極大的關係。由於「軟體世界雜誌」的讀者都是 GAME 的愛好者，筆者將著重於光碟機對 GAME 之影響。由於較新的 GAME 都十分強調逼眞，而且解析度要高。而這兩件事也得付出不少代價的。一般而言，一秒鐘的音效約佔 25k ，而一秒鐘的動畫約由 12 幅不同畫面構成，一幅畫面要 65k 左右的空間。所以稍微算一算就知道：在對品質要求很高的情況下，一秒鐘內設計師必須放入的1MB的內容物呈現給玩家。聽說 Supper VGA 的解析度時則更高達4MB ／ sec！好在目前壓縮的技術也十分發達，所以可以將以上的要求降至 150k ／ sec ，但也損失不少品質。所以十分淺而易見的事實是：若你想玩 SVGA 畫質的東西，或是爲明年各大公司的標準而努力的話，你至少也得找一台 double-speed （倍率）的光碟機。而在能力許可的情況下則最好找 Triple-speed （ 3 倍速）或甚至更快的 Quad- speed 的 CD-ROM ！事實上，許多出 GAME 的公司也宣稱它們日後 CD-ROM 的開發都針對雙倍速的光碟機，也就是 300kb ／ sec 傳輸速率的機種而寫；各位眞是不可不注意這一點啊！

Q ■MPC 標準是什麼？

A ■MPC 就是Multimedia Personal Computer （多媒體個人電腦的簡稱）。事實上，多年前 Microsoft 起草了MPC的第一代標準。其規格如下： IBM 相容的電腦，並擁有 386 SX ／ 16 以上的CPU ； SVGA 卡並能顯示 256 色當解析度爲 640 × 480 時；系統備有2MB以上的 RAM 又能執行 MS Windows 3.1 ；音效卡可以放出數位化的聲音，有 MIDI 的能力，並有混音功能；CD-ROM 部份則須有 600ms 以上之速度及 150 以上之傳輸速率…等等。可惜的是目前硬體普及的速度太快，目前若你要選擇光碟機，至少必須找一台能符合以下 MPC2 的標準：① 486／ 25 以上備有 4MB 的 RAM ② SVGA 在 640 × 480 時能顯示 65000 色③ CD-ROM 能有 300kb／ sec 之傳輸速率及 350 ms 之尋找時間。這也就是爲什麼筆者一再強調的：買一台 Double-Speed 的光碟機。但是各位讀者也得小心爲上，因爲有許多公司了賺錢而故意宣稱他們的 CD-ROM符合MPC或 MPC2 標準，但常常並不是那麼一回事！所以，最好找信用比較好的公司買比較安全。否則到時候你又必須常常更新驅動程式之類的東西，爲了長久的打算，最好在買之前考慮清楚。而且現在更快速的CD-ROM DRIVE也越來

越多，筆者預期 MS Windows 4.0 出版時，很可能 MPC3 的標準也會出現，到時候又會出現和過去一樣手忙腳亂的「升級熱」。總之，時尚是追不完的，最好視自己的能力及需要訂下標準！

Q ■我是否需要 SCSI 介面卡？

A ■ SCSI 是 Small Computer System Interface 的簡稱。大多數比較有名的光碟機都能支援 SCSI 介面，但是由於 SCSI 卡在價格上較貴，一般人的電腦大多插著一片 IDE 介面卡。你若是時常需要更新你的電腦系統的話，買一張 SCSI 卡當然是必須的，不過現在最好買 SCSI-2 的介面卡比較好。若你依然擔心相容性的問題的話，你最好能找到一個叫 ASPI (Advanced SCSI Porgramming Interface)的軟體介面。然而，你也不是非要 SCSI 卡不可，像是許多音效卡上有SCSI的介面，或是特定 CD-ROM 的介面。所以趕快把音效卡的手册找出來，也許你可以省下不少錢。當然若是你買光碟機時廠商就附一張介面卡的話也很好，唯一擔心的只是日後可能在系統上出現一些怪異的不相容的問題。選定了介面卡之後，你還得花些時間去設定介面卡。像是 IRQ (Interrupt ReQuest)， DMA (Direct Memory Access) channel ，I／O的位址等等。花一些時間檢查一下你的網路卡（如果有的話），音效卡， Scanner 的介面卡， Internal 的modem或FAX modem 卡等等是否使用了不同的IRQ，DMA 設定值呢？有些預設的東西也要避免。像是 IRQ 1是供鍵盤使用， IRQ3 及 4 是 COM 埠， IRQ5 及 7 是供印表機使用， IRQ13 是數學運算器， IRQ14 是硬碟等等。通常裝上光碟機後出現的怪症狀大多是設定錯誤造成的。

若你對以上內容不明的話，最好找一個懂的人幫助你。

Q ■有時聽人家說什麼「 ISO 9660 」或「 High Sierrn Format 」又是怎麼一回事？

A ■國際標準局，簡稱ISO(International Standards Origanization)，專門為了國際間貿易的相容問題而設定，發展了許多大家依據的標準。而其中CD-ROM 的規格分別存在不同顏色的檔案夾中，所以世人常以其顏色稱呼其規格。像是所謂的Red Book（紅書？）存放著音樂類的規格，Yellow（黃）＝Data（資料）、 Green（綠）＝ CD-I 或 CD-ROM-Xa ，而Orange（橙色）則是可重覆寫入的 CD 規格，像是 CD-WO ，CD-R 等等。有趣的是這些公定的標準卻不見得被所有的廠商所遵守，而結果當然產生不相容的問題。於是在 1985 年的時候許多知名的廠商在美國加州的High Sierra大飯店開會，並制定了和 ISO 9660相容的一整套規格。從此之後，這一套開會期所製定的規格就被稱為 High Sierra Format 了。若是大家對上述內容不明白的話也沒關係，因為新的機型應該都能符合適當的標準的。大家可能也聽過 Kodak 的 Photo CD ，事實上這是一種讓你能在電視上看照片的技術，而所有的照片當然就存在那張CD-ROM上面。由於高解析度的照片檔很大（約 15 ～20 MB），柯達公司用專用的壓縮程式，使得一張 CD 大約可裝 100 張左右的照片影像。所以，若是你的光碟機是相容於Photo CD 的話，日後你也可以在家中享用這種高科技的產品。如今只希望普及的速度能快一點。

相信讀者看完了以上作者的自問自答後，對 CD-ROM 的認識也更進了一步。買了光碟機下一步是什麼呢？當然是買光碟的 GAME 來玩啦！有人估計至 1993 年底約有兩百伍十萬台光碟機的市場；想想看這將吸引多少廠商爭食這一塊大餅呢？所以在買 CD 片的時候也要十分小心。因為很多的 GAME 的CD-ROM版和碟片版並沒有什麼不同，只是全盤移植而已。要注意的是CD-ROM版的東西至少要在顯示的解析度及語音內容有強化的才值得投資，否則買磁片版就好了。目前這種魚目混珠的情況十分普遍，讀者一定要擦亮眼睛。不過許多公司也稍微覺得有點不好意思，因為一個 GAME 也只約有幾十 MB ，卻孤零零地放在一張能裝六百多 MB 的 CD 上面，好像實在也太…了一點；所以也只有一種情況是把許多暢銷的GAME 放在一起，變成好像一套合集的樣子，所以那些有收集東西狂熱的玩家也會來參一腳，買回去收集一番。眞是一舉兩得啊！

毫無疑問的，光碟機的時代已經來臨了。但是，親愛的讀者，你有對策了嗎？

/TODAY

松崗公司將舉辦
「黑暗原力－鈦戰機」
發表會

自X戰機、絕地大反攻等遊戲造成轟動後，美國盧卡斯公司表示更新的遊戲：「黑暗原力－鈦戰機（TIE-FIGHTER）」也即將於六月左右完成。屆時松崗公司將會在全省舉辦發表試玩會，會場並將抽出「絕地大反攻認同卡」之得獎名單，詳細日期請注意相關媒體新聞。

此外松崗 GAME CLUB 雜誌也於日前陸續寄出，歡迎各位會員玩家批評指教。

HARDWARE INFORMATION

啓亨ET4000/AX晶片預計6月份停產，衷心地感謝您對ET-4000AX系列的愛護，對於ET4000AX系列產品，我們將秉持一貫的負責態度，售後服務不因停產而終止。

停產的主因是ET4000系列FRAME BUFFER的架構在WINDOWS的使用上，已無法像具有GUI介面的VGA卡那麼平順，其次，VESA STANDARD LOCAL BUS廣泛運用的趨勢業已使ET4000AX系列顯得招架不住而失去競爭力，再著，2MB記憶體的VGA在色彩的豐富度與解析度上，漸成趨勢。基於以上種種原因，啓亨公司鄭重地停產ET4000 256色普及版，16M色ISA及VESA的究極版，以順汰舊換新，世代交替之所趨。

啓亨股份有限公司正式與TRIDENT公司合作後，TRI9400普及版的價位合理，擁有全彩且內建GUI功能，再加軟硬體相容性超越ET4000AX產品甚多，上市不久反應不錯，品牌掛帥，及消費意識抬頭的資訊時代，經營玫瑰VGA卡多年的啓亨公司，將不斷創新開發優良產品，永遠支持尊重使用者的權利。

啓亨公司 BBS ： 02-3570736 | 啄木鳥： 02-3212562


PANDA
PC上終於出現
爆笑躲避球
熱烈發售
警告
下列人士請勿嘗試本遊戲
1.對歷史名人異常尊敬者
2.無幽默感者
3.嚴肅古板者
1人V.S電腦不稀奇，
2人合力更刺激
場地特性各不同，
雪地沙地更有趣
●魔球打得你嚇嚇叫！
●噫！裁判竟然在打混！
●熊貓知名角色大集合
●不要看到美少女就買錯裝備哦!!
SHOP
熊貓軟體股份有限公司
台北市雙城街32巷1號4樓
TEL:886-2-5936859 FAX:886-2-5924296

PC GAME設計基礎

本 CAI 主要是解說 GAME 製作上的一些基本技術，針對時下最流行的 VGA 相容遊戲，分別解說視訊系統、音效、動畫原理、周邊設備、控制動畫……等等的基本程式設計要點，PC GAME 設計基礎包括書本和磁片，方便互相照印證，書本厚 594 頁，磁片則有 1.2M 軟式磁碟片三片，檔案近百個，內容如下：
爲了速度及其它的考量，程式全以 Microsoft MASM 組合語言撰寫，讀者最好多少具備一些組合語言基礎。雖然書中對程式也做了詳細的註解。

- 抓取 13h 模式圖形
- 顯示 13h 模式圖形
- 抓取 12h 模式圖形
- 顯示 12h 模式圖形
- PE2 上抓取中文
- 13h 模式下顯示中文
- 產生動畫的方式
- 電腦動畫原理
- 顯示單、複數角色
- 軟體捲動背景
- 控制動畫角色
- 控制 PC 喇叭
- 控制聲霸卡
- 控制滑鼠與搖桿
- 顯示中文
- 硬體軟動背景
- 幾種產生亂數的方法
- 鍵盤原理與修改

● 訂購方法：坊間尚未發售，暫只接受郵購。

(1)台灣地區：每套訂價新台幣 1,500 元，包括掛號包裹等一切費用在內，以劃撥方式郵購，也可以到郵局申購匯票，以限時掛號寄出，會比劃撥快些。
郵政劃撥號碼：17072888　地址：桃園市永康街 35-6 號　收款人：許宗禎
TEL：(03)337-8559　FAX：(03)332-1802

(2)海外地區：請到當地有承辦國際匯兌的銀行，申請一張該行美金本票或美金匯票，寄給本人，詳細辦法請洽銀行辦事人員。各地區定價如下（包含郵遞費用）：
▶港澳地區 US$：63，▶馬來西亞 US$：64，▶新加坡 US$：66。

(3)其它地區：請先傳真、來函或來電查詢。
電話：X-886-3-3378559、FAX：X-886-3-3321802（X代表您所在地區的國家代碼）
地址：NO 35-6,Yung Kang St, Taoyuan,TAIWAN R.O.C　　姓名：Mr. Shu Tsung Cheng



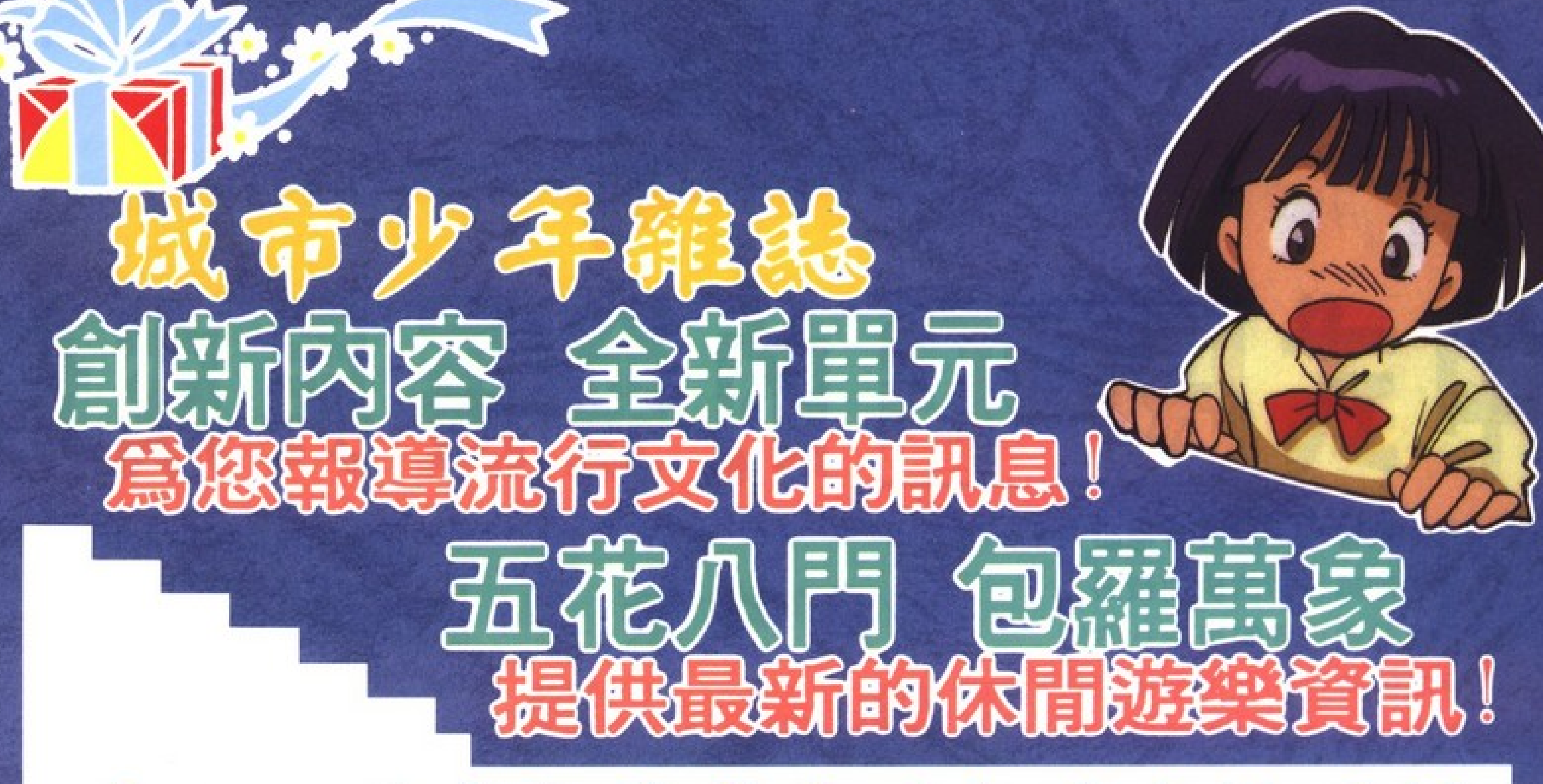
軟體世界 星馬 快訊

軟體世界智冠科技有限公司已於 **1993** 年 **9** 月正式登陸大馬成立分公司，爲新加坡、馬來西亞讀者及玩家提供更親近的服務，鑑於市面上盜版產品之猖獗，請各位支持軟體世界的朋友認明**以盒子爲包裝而且加印／貼有馬來西亞分公司住址電話的正版產品**，以免權益受損。如果您無法在當地購買到我們的產品，請撥馬來西亞分公司服務專線 - -**(03) 717-5206** 或寄信至

13A,JALAN SS21/60 DAMMANSARA UTAMA,

47400 PETALING JAYA,SELANGOR,WEST MALAYSIA

我們設有郵購專案，爲各位提供最迅速的服務。



為了酬謝讀者多年來的支持與鼓勵!!

特舉辦一 集印花送主機活動



時間：到83年12月底止。

辦法：即日起剪下**城市少年雜誌**『漫畫天地』中所刊載之印花（每期一枚）。每集滿12枚，以掛號寄本雜誌社，附回郵100元，就可收到PC－II 主機一台。



城市少年 雜誌社
地址：北市重慶北路三段223巷23弄7號
電話：(02)594-9277　傳真：(02)596-9982

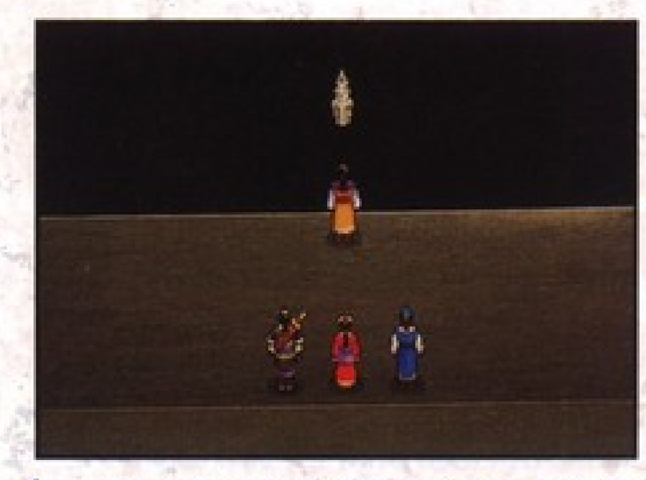




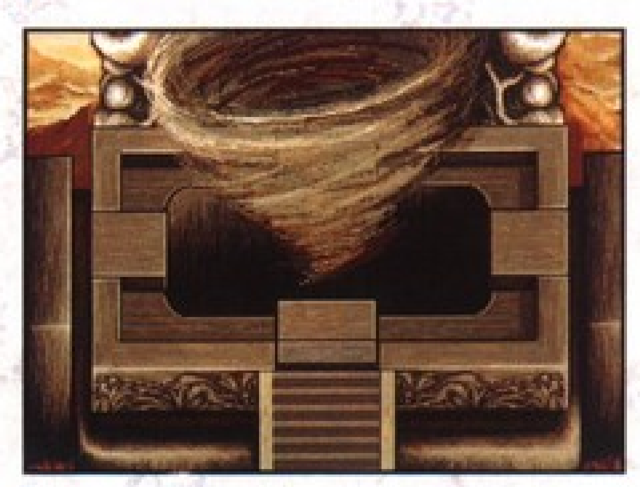
軒轅



建木法師應允傳送四人到崑崙仙境


何然將煉妖壺丟入造物仙鼎內


傳送途中


造物仙鼎揚起一股妖氣



軒轅劍俠出現了！


女媧將軒轅劍送給何然

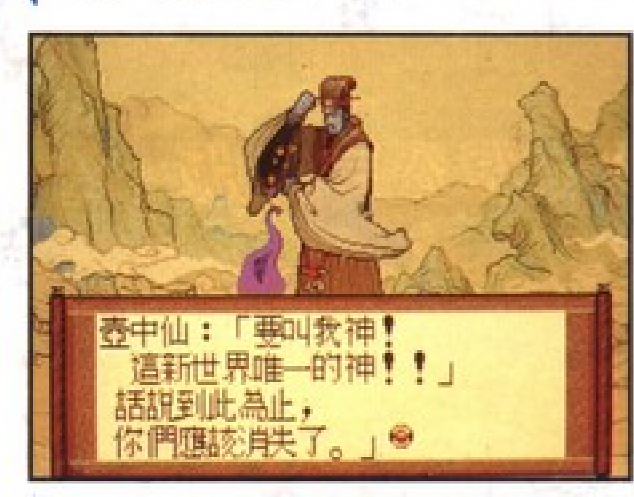


江如紅使用三昧真火符


眾人跳入壺中世界與壺中仙決戰



楊坤碩打出八卦拳



原來都是你搞的飛機


江如紅的雷擊符開始放電

由大宇DOMO小組製作的遊戲，都能持平一貫的水準，且有愈入佳境之趨。這套遊戲雖然沒有擠破頭式的解謎與刁人的難題，卻無損於遊戲的耐玩度，殊焉難得。

從遊戲中幾段精彩的過場動畫及遊戲呈現的濃厚中國古典風味，甚或遊戲的操作介面等等觀來，DOMO小組企圖締造自製RPG遊戲新領域的努力與成果是顯而易見的；尤其遊戲中更首創「煉妖壺」的方式，可將妖魔收入壺中，佐以特殊物品或其它妖魔煉出法力更高強的妖物，在戰鬥時再祭出輔助，光是此點，就值得給予掌聲了。

不過，愛之深責之切，借此向DOMO小組建言幾句，遊戲裡人物的對話所提到的地名與使用地名表上的名稱應力求一致，筆者發現到的有「武領城」與「武嶺城」及「陵羊」與「臨陽」之誤，雖然無傷大雅，卻容易誤導玩者產生「馮京與馬涼」的迷思；再如長春

劍貳

鎮的大禹地下水道（一層）人物會走出牆外的小毛病，在此衷心期待DOMO小組下一部鉅作能更嚴謹且臻於完美。

遊戲的結尾終於破除「王子與公主從此過著幸福快樂的日子」的神話窠臼，雖然不是驚天之舉，但總算能避開硬將遊戲主角「送作堆」的俗套。只不過，古月聖對江如紅的滿懷情愫似乎可再加以著墨，例如：古月聖得不到江如紅的青睞，終將兒女私情化爲大愛乃懸壺濟世；而何然因顧及與古月聖之間的袍澤情誼未能接受江如紅致隱居山林……如此，是否更帶點「文學的感傷」呢？

好啦！話說何然、江如紅、楊坤碩及古月聖四人歷經千辛萬苦，終於分從東西南北四塔取得金烏鏡、視肉、月宮琴與雕像四寶，依絕塵子指示，到建木找法師施法將四人傳送到崑崙仙境，進行最終之旅……。



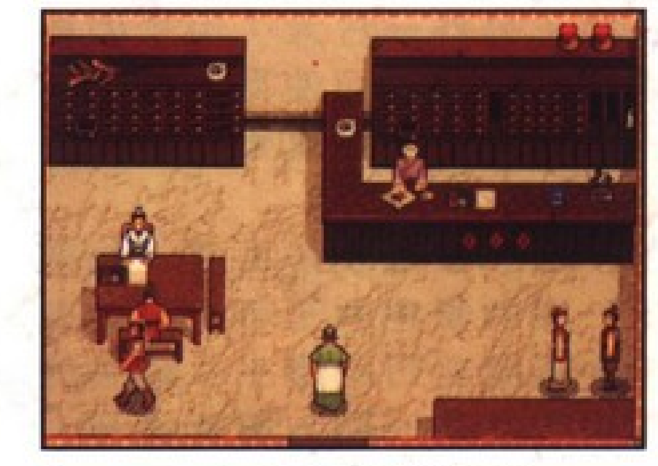
人物升級也「破表」了！



終於要道別了！



壺中仙現出原形了！


古月聖行醫濟世


江如紅重創壺中仙


楊坤碩浪跡天涯，行俠仗義



魔王死了，經驗值也多的破表了！


何然隱居山林



砍死了吧！


衆人回到仙境



江如紅向小女孩細說從頭

遊戲終結者 2 P.A.R.T

／米克





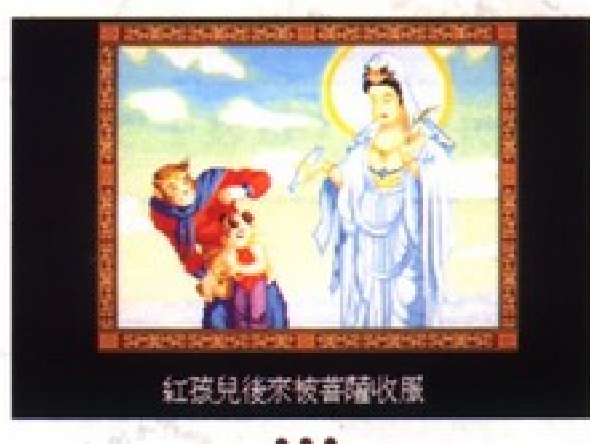
令人期待已久的西遊記終於在二月推出了；而筆者也「充分利用時間」度過了一個充滿打殺聲的春節假期。

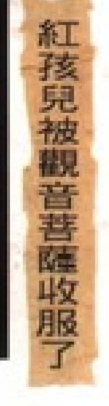
從去年的《三國志武將爭霸》到今年的西遊記，熊貓軟體在國內的動作類遊戲也「打」出了另外一片天；但是因為趕出片的關係而使得遊戲出現一些缺陷，實在是蠻可惜的事。

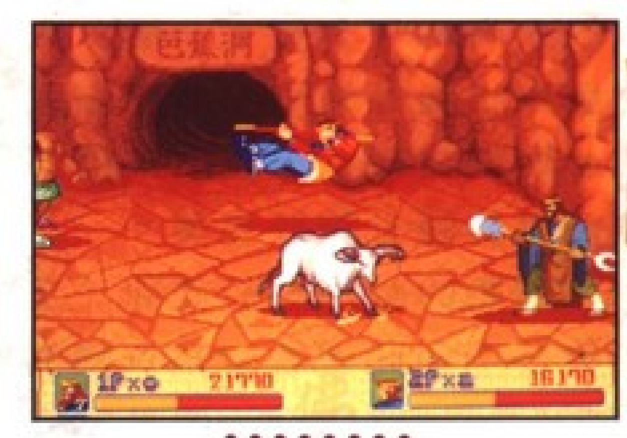
由於難度安排失當，使得第一關的銀角大王可能是本遊戲中最難對付的魔王；最強的敵人放在第一關，很奇怪吧！

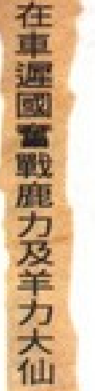
另外還有一個很嚴重的B-UG，就是敵人被打出畫面外時常會回不來；針對這一點，筆者提供玩家一個解決之道，利用豬八戒或孫悟空在畫面旁攻擊，或者採用雙打時的兩人合成秘技將一人滾出畫面與敵人打鬥亦可。

撇開這些缺點，西遊記可以算是個不錯的動作遊戲，希望以後熊貓公司在推出遊戲前能做好除錯的工作，這樣才是玩家最大的福氣。



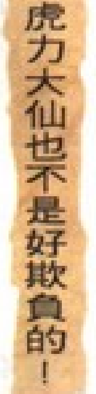

紅孩兒被觀音菩薩收服了


孫悟空扮起鬥牛士了



在車遲國富戰鹿力及羊力大仙

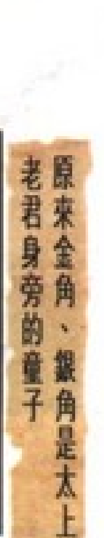



終於取得芭蕉扇

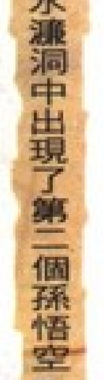


虎力大仙也不是好欺負的！


盤絲洞中美豔的蜘蛛精




原來金角、銀角是太上老君身旁的童子




水濂洞中出現了第二個孫悟空



最後一關獅駝嶺到了！


枯松澗中大戰紅孩兒




鐵扇公主在對沙悟淨馬殺雞嗎？


這是最後的大魔王，死後還會現出原形。

遊戲終結者 4 PART

/高治中

經過多次的努力和無數次的失敗，終於打敗一代梟雄--曹操及其手下們。成功的喜悅是必然的，但在成功的背後仍有許多事值得我們省思的， 國父經歷十次革命失敗才在第十一次推翻滿清，讓三民主義的光輝照耀在神州之上，讓#。x&%……，嗑…嗯…對不起！剛剛忘了吃藥，現在就回到正題。三國志－武將爭霸（以下簡稱武），基本上是個不錯的遊戲，畫面質感不錯，人物招式也很多，無聊時和三五朋友廝殺一番，倒也能增加彼此之間的感情（嗯……！？）。遊戲中共分三個等級，第一個等級的敵人可以說是大肉腳，幾乎都呆呆站在那給你打，筆者在此建議用典韋，因爲他的雙戟攻擊的範圍較大，不需用絕招，只要一直按手的那個鍵就可輕鬆取勝。其它兩個等級就不是那麼容易了，敵人能夠流暢的運用各種招式，往往在一瞬間已失去大半的血。反觀自己每次發完絕招後，都會呆滯一會兒，讓對方有機可趁，而且按鍵有時也不靈敏，所以用這兩個等級玩到最後簡直是不可能。至於音效方面，背景音樂還不錯，但在廝殺的緊張過程中往往忽略了它的存在。至於語音方面就有待加強，有些招式"花"音不標準，有些根本聽不懂，這是美中不足的一個地方。希望二代（如果有的話）中能改進以上那些小缺點。



出祈山，趙雲勇挫典韋



群眾爲期待以久的和平歡呼



打潼關，徐晃不敵黃忠

三國志 武將爭霸



人民夾道歡迎英雄的歸來



闖徐州，張飛力敗呂奉先



一代梟雄落得如此下場



有賴勇將之助，劉備終於復興漢室



銅雀臺，子龍生擒曹孟德



手起刀落，過往英雄事蹟已成塵煙


五虎將意氣風發的英姿

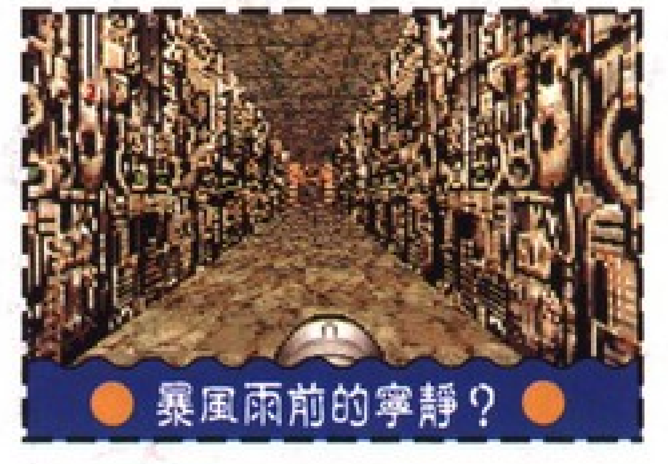
/DANNY

毀滅戰士

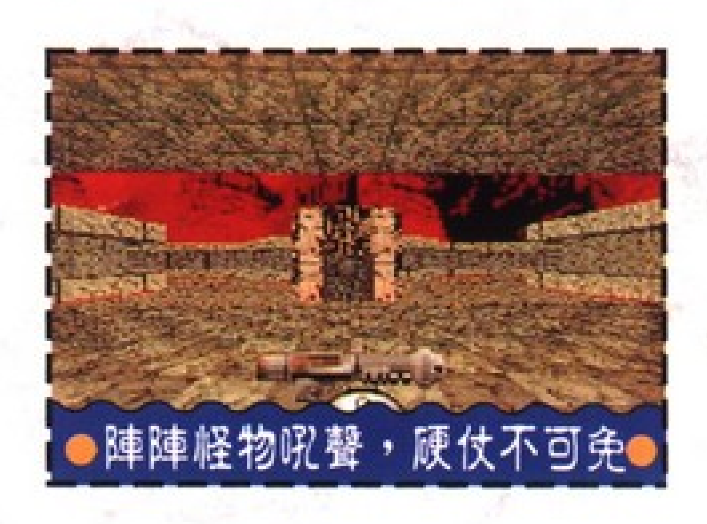
從看到雜誌上的介紹與廣告起，我就認定了它是一個非常好玩的 GAME 。買回來一玩，果然不愧是ID SOFTWARE 出版的 GAME 。流暢度没話說，畫面也比德軍總部改善了許多，音樂、音效，也相當的棒。尤其在我的GUS 上RUN ，效果更是逼眞，只可惜我没有 MODEM 來和人家連線，無法享受到和朋友合作殺敵或捉對廝殺的快感。

在此奉勸各位還未玩過DOOM的人趕快去買一套來玩吧！只要你能習慣它流暢的捲動，而不會暈頭轉向的話，它絕對是一套值得珍藏的 GAME ！




暴風雨前的寧靜？


打了小的，老大現身


陣陣怪物吼聲，硬仗不可免


大魔頭終於伏法


不長眼的眼魔又來搗蛋


總算任務達成


第八關到了，勝利在望


這就是愛管閒事的下場


見到久違的陽光及可愛大地


決戰時刻，門後是生或死？

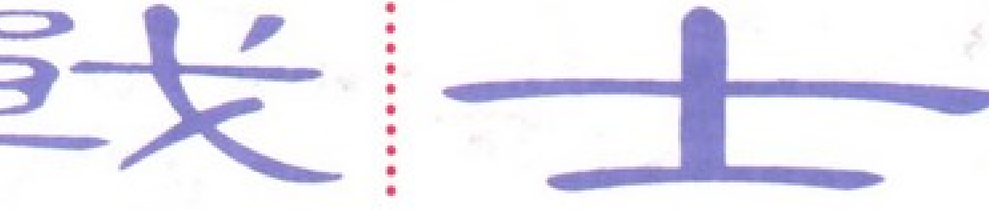

地獄爵士名字蠻嚇人的



咦！被殺的兔子難道……

/ 吳建德

性感



性感戰士的遊戲介面還不錯，可是主要畫面卻只有螢幕的一半，甚爲可惜，最後一關的冥后，令人想起“聖鬥士星矢”的黃金聖鬥士，而攻擊介面使用紙片攻擊，令人覺得機率和運氣佔大多數，破關後的結局畫面，使用 SD 造形，使人感覺十分可愛，可惜遊戲內容短了一點，否則應該會更好玩的，如果性感戰士要出二代的話，內容可能由冥后復活開始，當然故事要長一點、動畫也要多一點，而且希望主要敵人的絕招多一點，而且主角的絕招也要增加，這樣二代的內容，才會更豐富，購買的人也會更多。

（編按：什麼都要多一點，乾脆出 CD 版好了！）

1



決戰的一刻，老天爺您可得好好照顧小女子

2



看不出長得那麼標緻，卻是蛇蝎心腸

3



鹿死誰手尚未知，就想教訓我

4



試試我這出盡吃奶的一擊，看妳還能挺多久！

5



我老了嗎？竟然會敗在妳這小毛頭的手裏

6



謝謝校長的誇獎，打擊壞蛋是我應該做的

7



我決定把地下室封閉避免再發生事情

8



嘿！嘿！你們現在沒有藉口偷懶了吧！

9



唉！又要再上學了，大流氓還是一樣在欺負阿花

10



眞懷念那段可以胡作非爲的日子

11



一下子成了追殺老鼠的神貓

12



一下子又可以去欺負小女生

問題診療室

新竹市●洪郡志

Q 問題診療室您好：

小弟自從接觸電腦，對於各種遊戲軟體更是愛不釋手，而貴刊雜誌對於小弟實也幫助不少，雖然市面上有許多各類電腦遊戲雜誌，但依小弟個人認爲只有貴刊能在各類雜誌中稱王，不論編排或其它方面皆臻至一流，故於數月前訂閱貴雜誌一年份，第一次雜誌以最快的時間送達，竟提早了二天時間，但自此之後卻無一次準時到達， 61 期雜誌卻讓小弟苦等了10天之久，無巧不巧，正好班上同學也有相同的情形，貴刊雜誌剛度過了五歲生日，有此類情形發生實不是好現象，希望貴刊雜誌能針對此種情形給予讀者們一個滿意的答覆，另祝貴雜誌業績凌駕於各類雜誌。

一個因苦等數期雜誌而滿頭白髮的讀者

洪郡志上

台北市●楊鈺崑

Q 問題診療室您好：

小弟在此有幾件事想請教大家：

第一：我是貴雜誌的忠實讀者，也是訂戶，但是爲什麼我總是在每月 13 日以後才能收到呢？每次都借別人的來看，而自己的都在看完以後才收到，眞是…

第二：第 60 、 61 期雜誌是否較晚出刊，我 60 期 15 日才收到，而 61 期更晚至 19 日才收到，眞是令我望眼欲穿，且選票也來不及寄回，盼望能告知貴刊出刊之確實日期，（因爲至 16 日本班同學也沒有人買到雜誌）。

祝 日進斗金　　崑上

屏東市●等無人

Q 主編你好：

爲何屏東的書局要等上 5 天才能買到軟體世界，明明出版是每月的 8 號可是卻要超過預定日，屏東才能買到，是不是只有屏東這麼慢呢？

祝 軟體充滿世界　　屏東市 等無人

成功大學●陳文

Q 編輯先生們，您好：

雖然我不是貴刊的長期訂戶，但三、四年來也陸續買了不少期，因此比較其他類似的雜誌，還是覺得〝軟體世界〞最棒，因此我要買軟體雜誌時，一定堅持選擇貴刊；但是最近幾個月，貴刊的出刊速度似乎有日漸緩慢的趨勢，往往是其他軟體雜誌都出刊了之後，貴刊才於每月中旬推出，這樣不但造成讀者的困擾，更會影響貴刊的銷售量，因爲有些讀者在購買雜誌時，一看架上沒有貴刊，往往就會選擇其他的雜誌。希望貴刊能將出刊的時間提前，不但能方便讀者，同時也能提高銷售量，何樂不爲？

接著有些問題想教：

①貴刊好像有關於〝第七位訪客〞的攻略提示，請問是在哪期？

①〝倚天屠龍記〞的火蟾劍到底怎麼拿？我的張無忌已經在火蟾洞快 20 天了！（從3 月 30 日～4 月 18 日），雖然解謎是RPG所不可獲缺的，但提示太少或難度太高也會造成玩家的不滿！

最後祝〝軟體世界〞愈賣愈好！！

成功大學 陳文

台北市●張世昇

Q 編輯先生、小姐你們好：

我一向是軟體世界的擁護者，軟體世界的產品永遠是我的第一個選擇。我有下列幾個問題，希望能夠得到解答：

（ 1 ）不知爲何，第 60 和 61 期的雜誌原本是八號出刊，竟然到了十六、十七號才出刊，軟體世界雜誌是我一個月生活的開始，沒有了它，我簡直……也是我生存下去的勇氣（由於您的讚詞過長，本刊恐被立碑膜拜，予以消字，敬請見諒！）雜誌已經很難買到了，請參見（ 2 ），希望下次能準時出刊（提前更好）。

（ 2 ）據聞高中生是電腦遊戲最大的消費人口，但是每天下課有 80 ％以上的高中生所必經的台北車站附近的數十家書局，卻僅有一家書局有賣軟體世界雜誌（連金石堂都沒有），希望軟體世界能多開闢銷售網，眞正達到「全國各大書店均售」，不要再讓我們有有錢買不到的痛苦。

（ 3 ）軟體世界雜誌現在已經是 62 期了，相信有許多玩家和本人一樣都不是一開始便買雜誌的人。像本人便是從 28 期才開始購買，至於前面的 1 到 27 期，在筆者有恆心、有毅力不斷地找，現在只差 1 到 8 期，可是恐怕這些雜誌都已經不知所終了（搞不好全台灣也沒剩幾本！）希望軟體世界能將這些已經完全絕版的雜誌再出版一次，讓我們這些有心人能擁有一套完整的雜誌

（ 4 ）筆者近來想添購一部光碟機，因此特別注意這方面的問題！何謂 SCSI 和 AT-bus ，兩種有何差別？最近的音效卡都宣稱有「三合一」的CD-ROM 介面，何謂「三合一」？而且據說有些音效卡和光碟機不互相支援，玩家要如何分辨呢？音效卡上的CD-ROM 介面是幹啥的？是可以作爲光碟機的介面卡或只是將光碟的音樂輸入用的呢？而這些介面又要如何連接，難道是要從CD-ROM 的介面卡上連接一條線到自己的音效卡上嗎？

祝 軟體世界能倚天屠龍，笑傲江湖，

千秋萬載，唯我獨尊　　台北市 張世昇上

台北縣●李政忠

Q 請問電腦繪圖教室的作者林老師，到底放完了假？請個長假放這麼久，咱們這些熱愛繪圖的人一直深信林老師總有一天會回來，可是，等了那麼久，卻遲遲不見林老師回到雜誌上開班。我特地去買價值＄2,500 元的 DP Ⅱ， 2,500 元耶！因爲說明書遺失，所以一直期望趕快開班否則就白白浪費了 2,500 元，希望咱們未來的畢卡索 -- 林老師，能夠繼續在雜誌上開班。

台北市●靖哥哥

Q 各位親愛的編輯叔叔，阿姨，哥哥，姐姐你們好：

我是那無助，鬱卒，日日思念那黃蓉妹妹的靖哥哥，自從在桃花島上和我那聰穎可愛的黃蓉妹妹分手後，已許久沒見到她了，雖然貴雜誌曾助我與黃蓉妹妹相見，在雜誌內容中有提到桃花八卦陣的破解方法，只怪我天資愚笨，參研許久仍未發現其中蹊竅，無法見到黃蓉妹妹，也無法見到老頑童 -- 周伯通，更無法習得武學一

大秘笈 -- 九陰眞經，且不與歐陽克比試拳腳功夫、樂理、背誦之技巧，就不能得到東邪 -- 黃藥師的喜愛，而無法與黃蓉妹妹結為連理。

最近我的相思病已到末期，且病入膏肓，所以，務必請各位編輯再以更白話的文章，來敘述桃花八卦陣的破解方法，以助我早日見到黃蓉妹妹，使相思病得以康復。

相思病已病入膏肓的靖哥哥　筆

A 由於連續兩期雜誌明顯延遲出刊（ 60、61 期），編輯室已分別接獲來自經銷商、業務單位、服務部門、訂戶組、BBS網路、友刊及比〝許多〞還多很多的讀者紛紛致電，來函詢問本刊〝確實〞之出刊日期，其中不乏在月初連續跑經銷商的讀者（目前記錄保持為台北市林姓讀者的 23 次，雖然對店員小姐心怡已久，仍然抱怨本刊不必替他製造機會）及唯恐自身權益受損的訂戶（抱怨訂戶收書時間比零買還慢是否合理），甚至部份友刊也頻頻關切（認為本刊或已從 PC 族總動員調查結果發現重要契機而延遲出刊，恐致雜誌市場〝生態〞產生變化，因應不及），而經銷商更因讀者購買雜誌之殷切，除向本刊業務反應外，更逕向編輯室查詢。編輯室面對因延遲出刊而造成各方的困擾與不便，除在此鄭重致歉外，亦藉讀者來函提出說明，望各方讀者體諒編輯的難處與用心，一本厚愛予以支持。

話說去年社內考量讀者需求，粗擬兩項製作方針，一是逐步全彩擴頁，二是雜誌內容與廣告明顯區隔，因此由原先 128 頁擴增至 200 頁全彩，並將原本頗有爭議的 NEW FILES 全面更新為包容性更寬廣，由社內編輯全力蒐集編撰的 SUPER NEW FILES 及 NEW FILES 專欄，並加闢如讀者票選……等極需人力而與讀者間之互動性高且頗受好評的多項專欄，其間雖經售價調漲，讀者熱情的支持與肯定仍讓雜誌發行量衝破三萬大關並保持穩定成長，直到今年二月的舊曆年（二月中）及清明節（四月初）的連續假日，在每期實際製作天數明顯減少而工作量相對增加的同時，又逢社內編輯或考上高普考或擬赴美進修，或受約聘進入電台任職，致使編輯室面臨人力短缺的窘境，在出刊日期與品質兩難兼顧的情形下，編輯室選擇品質為先的原則，不願墊上便稿，並秉持文、美編對品質一貫的要求，終致連續兩期出刊延遲。為儘快編整人力，連續兩期刊出編輯室徵才的廣告，採取應徵從寬、審核從嚴的原則，期望能夠為讀者提供更好的資訊內容。基於多重考慮，自本期起明訂軟體世界雜誌於每月 15 日出刊，此訊息原擬於四月中以海報方式發佈於各地經銷商卻因故取消，只得於本期篇幅內發佈，造成不便，尚祈見諒，雜誌延遲非單屬屏東、某一地區、某些經銷商或是訂戶，特此澄清，訂戶優先處理仍是我們處理的原則。實際上，成功大學陳讀者對本刊銷售量的顧慮也是編輯室預設的考慮，然而近幾期要貨量的激增卻證實此顧慮有違事實，難怪秋雨印刷要建議本刊將發行日改為 25 日，可能印製量增加幅度還會更大，（此建議編輯室實難採納，有關印製量增加的現象，本刊仍持保留態度，事實上，連本期某區業務事後追加數百本雜誌也在紙張已進廠而部份已印製的情形下，無法加印，君不見四本雜誌中就有三本在秋雨印製，印製量的多寡印刷廠是最清楚不過的了，在此建議友刊既然刊出當期印製量，就應秉持誠正原則刊出確實印製量……再者，為避免坊間盛傳電腦遊戲世界與新遊戲時代對壘，本刊與電腦玩家捉對的印象，相信本刊的後延，對整體雜誌市場具有正面之意義，但願此舉不致造成友刊跟進或所謂生態變化之虞。

【另外，針對陳讀者提及之其他問題，作以下回答：】

（1）本刊曾於第 53 期七彩絢目的光碟世界篇幅中介紹過〝第七位訪客〞，並未曾刊出攻略。

（2）經向遊戲製作部門代詢，結果是尚未決定出片日期。相關訊息請隨時留意本刊新片動向。

（3）本期已刊出上段攻略，請您參考本期雜誌。

【就張先生提及CD-ROM相關問題，本刊委請駐美作家 TODAY 回答：】

要回答本問題大概又得寫上一篇文章了。不過，現在先簡要回答一下。購買CD-ROM（光碟機）之前確實必須三思而後行。尤其是介面卡的選擇更為重要。一般而言光碟機的介面卡分成兩類：一為 SCSI ，一為 Proprietary（專屬）介面卡。一張 SCSI 介面可以連接 7 個週邊設備，像是光碟機，磁帶機，硬碟等等。而非 SCSI 的介面，也就是其它這些〝專屬〞的介面卡則只支援一樣週邊設備，例如光碟機。 SCSI 的好處是速度快，因為各個週邊設備資料的傳送不需經過 CPU ，但是比較貴。但若你的電腦系統必須接上許多上述的週邊的話， SCSI 是唯一值得的選擇。至於市面上許多音效卡可以有CD-ROM的介面，不過這種介面並不是 SCSI 介面，所以僅能支援某些特定的光碟機，而不能和 SCSI介面的光碟機相容！目前僅有極少數的音效卡，像是 So-und Blaster SCSI- Ⅱ ASP之類的，才有 SCSI 介面。如此解釋，你能明白了嗎？再次澄清的是：音效卡的CD-ROM 介面是供光碟機資料傳送之用，而非音樂輸入用的。所以，若是你的音效卡和CD-ROM相容的話，你就不必再買介面卡了。

【有關靖哥哥的相思之苦，來自服務部門的回答如下（亦可參考58期攻略 P.103 ）】

射鵰八卦陣桃花島



外圈，往上走
（螢幕上方）

①先找到遊戲中的玉八卦，進入桃花陣後，可在畫面上找到石座（每個畫面都有），每進入一個新地點，必須先將玉八卦放到石座上，即會出現一個八卦圖，並將你目前所在卦位標示出。

②假設你目前的位置位於“☰”卦，因此卦位的外圈是實線，所以向螢幕左、右兩方走。假設向左走後，位於“☱”卦，因外圈是虛線，故往上走。依此類推，需在“☳”、“☵”、“☷”卦時往上走。走完外圈之後，走內圈，當位於“☴”、“☲”、“☶”及“☵”卦位時便往下走。

P.S ：若走錯的話，會回到桃花陣外！

對於電腦繪圖教室之開班問題，由於林老師庶務繁忙（細心的讀者將不難發現雜誌內有不少他的作品），編輯室正與林老師再度情商中。

軟體世界傳播站

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，自58期起每本郵資30元，攻略單行本每本郵資40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。



台北服務專線

（02）788-9293

早上10：00～12：00

下午3：00～5：00

高雄服務專線

（07）384-1505

早上10：00～12：00

下午3：00～5：00

台北BBS

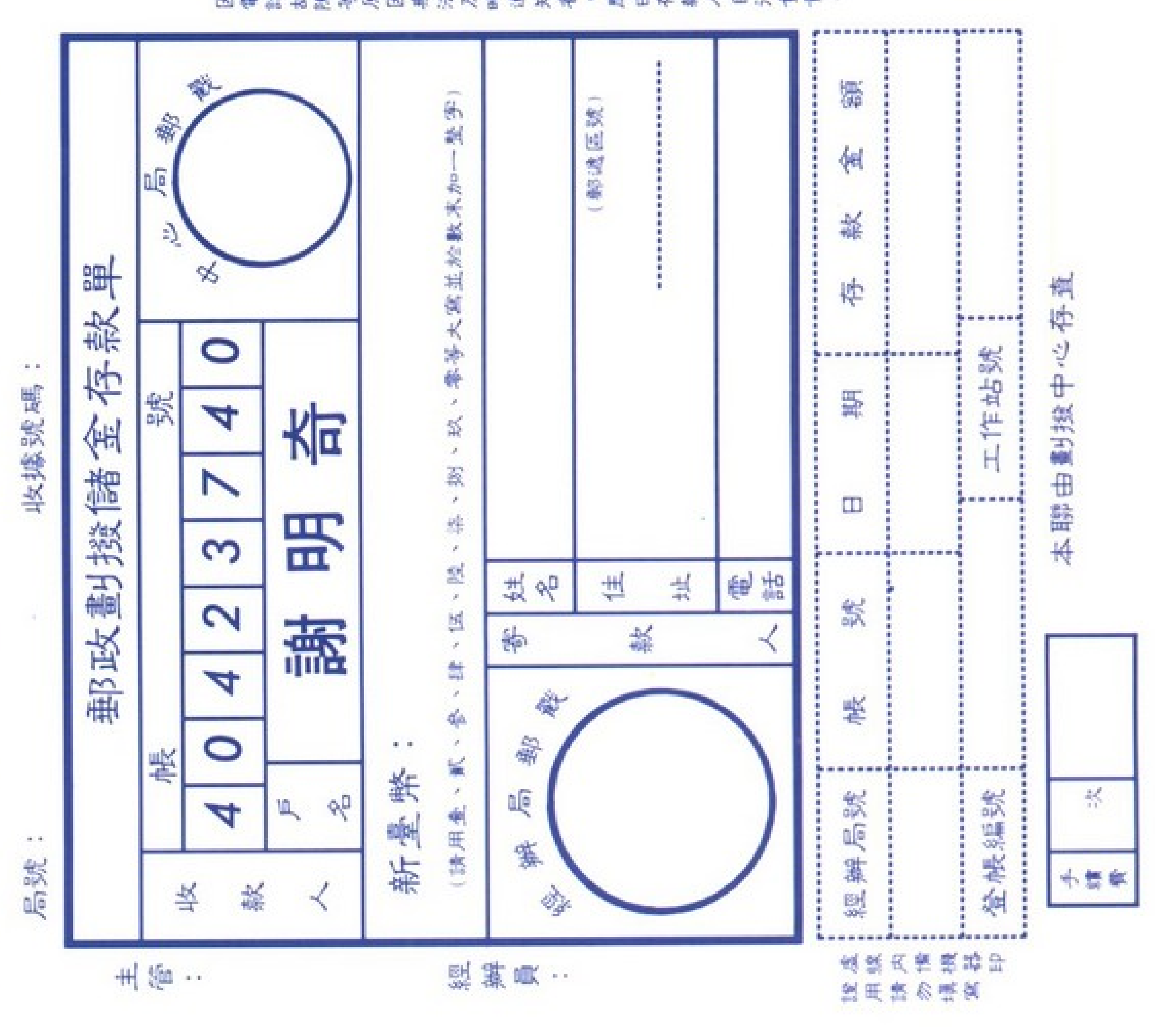
（02）788-9184　全年無休

高雄BBS

（07）384-8901　全年無休

（07）384-1505

（晚上6：00～早上9：00）


郵政劃撥儲金存款單

收款帳號：40423740

戶名：謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人：姓名　住址（郵遞區號）　電話

經辦局收款戳

收據號碼：

局號：

主管：

經辦員：

帳號　戶名　存款金額

本聯由劃撥中心存查

郵政劃撥儲金存款通知單

帳號：40423740

戶名：謝明奇

新臺幣：（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人：姓名　住址（郵遞區號）　電話

經辦局收款戳

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

前期雜誌要目

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年 6 期 550 元整　□全年 12 期 1100 元整（平信寄出）

自＿＿年＿＿月到＿＿年＿＿月止

□新訂戶　□續訂戶　（訂戶編號 NO＿＿＿）

年齡＿＿＿　職業＿＿＿　聯絡電話＿＿＿

如須掛號，全年請另加 294 元，半年請另加 147 元

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　產品名稱＿＿＿＿　售價＿＿＿＿　金額

□雜誌　01-19 期　單本 $ 60 元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

20-37 期　單本 $ 80 元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

38 期起　單本 $ 100 元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

58 期起　單本 $ 130 元（含普通回郵）＿＿期＝＿＿本

金額 $ 60×＿＿本、$ 80×＿＿本、$ 100×＿＿本、$ 130×＿＿本＝總額＿＿

★請注意　1-8、11-16、18、19、24、27、28、34、36、37、40　期皆無庫存

三、本人欲維修磁片（請將原母片一併寄回）

一般維修一片：$ 10×＿＿片　更新磁片一片：$ 30×＿＿片

回郵費用：維修總片數 3 片以內，$ 40 元整，3 片以上 $ 60 元整

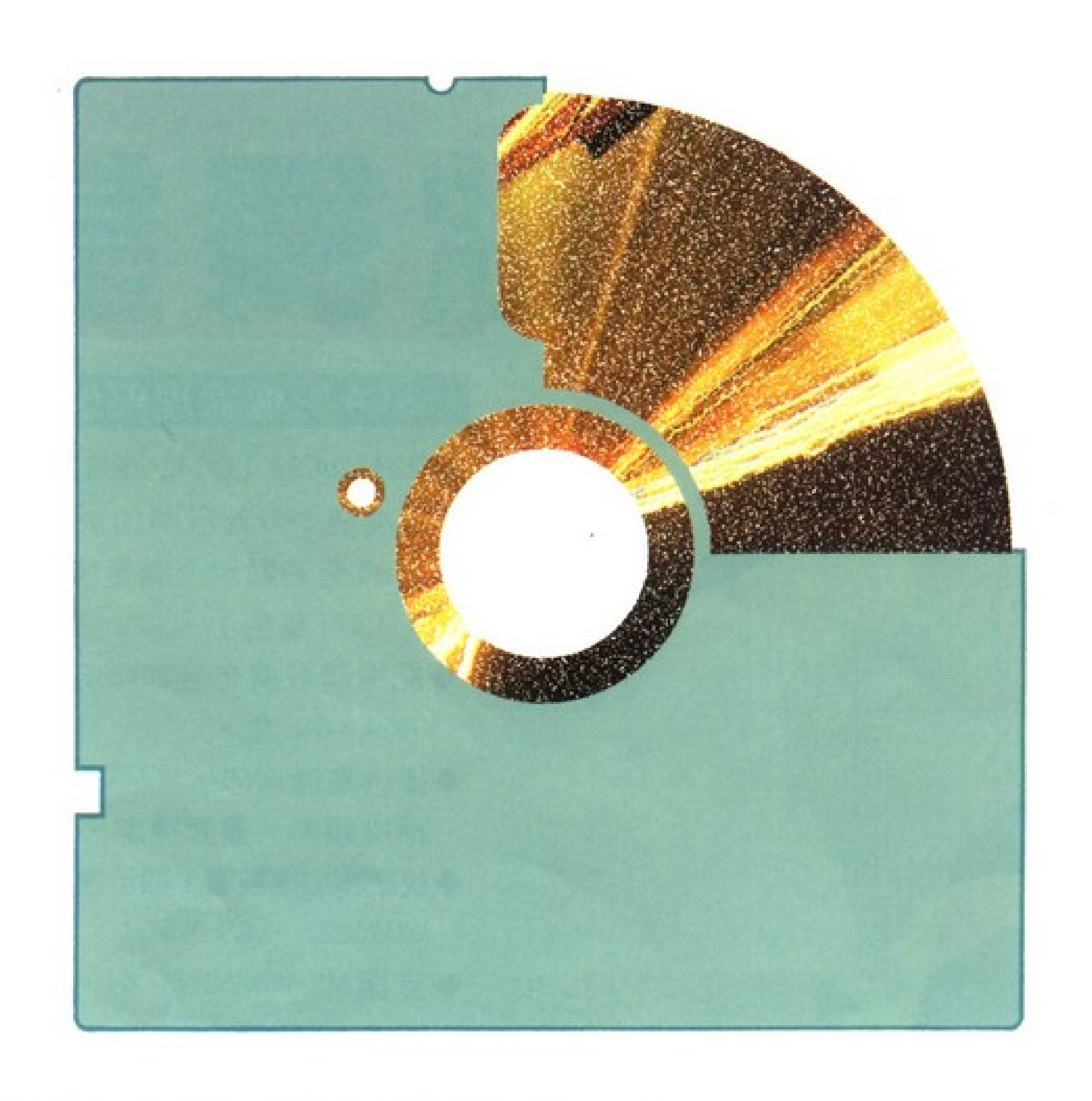
維修費用：＿＿＿＋郵資＿＿＿＝總金額＿＿＿

※以上資料請詳細填寫※

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫



一片眞正32位元 VESA
彩色顯示卡加音效卡
歌舞皇后
價格：$6,600
VGA影像處理部份：
◆32Bit VESA LOCAL BUS介面，速度快，顯示速度隨CPU升級而加快，不怕落伍。
◆24Bit全彩顯示，滿足您對色彩的需求（1,677萬色）。
◆記憶體可擴充至2048KB，解析度高達1280×1024×64K色。
◆提供高達80MHz水平掃描頻率，及72Hz垂直掃描頻率。畫面穩定。
◆視窗超加速裝置，顯示速度超越ET4000/W32i，WD90C33，S3-805。
◆支援MS-WINDOWS 3.1，ACAD R12中文版，3D-STUDIO等。
◆提供MS-WINDOWS 3.1安裝程式，方便您改變解析度。
聲音部份：
◆採用ESS 488音源器。
◆採用日本原裝進口YAMAHA OPL2（YAMAHA 3812）音質最佳。
◆相容於SOUND BLASTER 2.0，Ad-LIB。
◆相容於MS-WINDOWS 3.1音效介面。
◆提供麥克風輸入插座，讓您能錄下自然的聲音。
◆提供Line-In插座，讓您能由其他音源錄音。
◆二聲道立體聲輸出，物超所值。
◆8 Bit眞實立體聲錄放音。
◆12 Bit數位類比轉換裝置。
◆多重I/O位址及DMA選擇，避免與其他介面卡相衝突。
◆超大音量輸出，較其他音效卡高40%以上。
★贈品
1瞬間功率200W立體音箱一對 & 高傳眞Microphone一組，或可選擇市價1800元的防毒卡CHIP AWAY（二選一）
2原版驅動程式4片





83年度第五屆
金磁片獎全國休閒軟體設計大賽

一　主旨：

1.塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2.建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3.顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4.提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

二．主辦單位：

智冠科技有限公司　**中國時報**　財團法人資訊工業策進會

協辦單位：

中華民國資訊軟體協會　台北市電腦商業同業公會　亞資科技股份有限公司

三．比賽方式：為全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，特設立「遊戲組」、「創意腳本組」、「遊戲動畫組」、「遊戲配樂組」四個組別，其用意則是鼓勵各方面人材之踴躍投稿，參賽作品可依作者自行創作之作品認定其所屬之組別，分別投寄參賽，每個作品限參加一項組別，不得重覆報名。

＊遊　戲　組＊為鼓勵休閒軟體之程式創作，本組涵蓋所有遊戲（智育動作、戰略模擬、角色冒險）之整體創作，不分遊戲類別。此獎特別針對休閒軟體之整體程式寫作，不與其他各組重疊。

＊創意腳本組＊為鼓勵國人對休閒軟體之設計創意，脫離以往抄襲模仿之風氣，讓一些不會程式寫作，但有獨特創意的國人也能參與比賽，特別設立此獎。不與其他各組重疊。

＊遊戲動畫組＊為鼓勵國人對休閒軟體之繪畫技巧，提昇國人電腦繪畫水準，讓美術創作者有更多的發展空間，特設立此獎，此獎涵蓋能具體表現出電腦動態繪畫創作技巧，不與其他各組重疊。

＊遊戲配樂組＊為鼓勵國人對休閒軟體之音樂技巧，提昇國人電腦配樂水準，讓音樂創作者有更多的發展空間，特設立此獎，此獎涵蓋能具體表現出電腦音樂創作技巧，不與其他各組重疊。

四．獎品與獎金：

＊遊　戲　組＊共有金牌獎乙名、銀牌獎二名、銅牌獎三名、優勝五名其獎金明細如下：

1.金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣貳拾萬元整，獎盃乙座。
2.銀牌獎二名：可各得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。
3.銅牌獎三名：可各得獎金新台幣拾萬元整，獎盃乙座。
4.優　勝五名：可各得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。

以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

＊創意腳本組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1.金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣伍萬元整，獎盃乙座。
2.銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
3.銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
4.優　勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

＊遊戲動畫組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1.金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
2.銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。
3.銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
4.優　勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

＊遊戲配樂組＊共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1.金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
2.銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。
3.銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣三仟元整，獎盃乙座。
4.優　勝五名：可各得獎金新台幣壹仟元整，獎盃乙座。

以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

五．參賽者資格：

A.主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查獲，將取消其參加資格與獎盃、獎金。
B.主辦單位智冠科技有限公司對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。
C.參賽者必須為中華民國國民、港澳居民（含大陸地區）或旅外華僑。

六．參賽條件：

＊遊　戲　組＊

1.可顯示彩色之 IBM PC 或 100％相容機型之休閒軟體。
2.須為尚未發表或流傳之創作作品。
3.參賽作品必須附作品之執行程式及操作手冊。

＊創意腳本組＊

1.參賽作品須以書面方式附，創意腳本概念、人物或內容設定、操作規則、場景規劃、地圖或圖形規劃、劇情或內容資料等（越詳細越好），字跡須端正（也可用電腦報表輸出方式投稿）。
2.須為尚未發表或流傳之創作作品。

＊遊戲動畫組＊

1.可顯示彩色之 IBM PC 或 100％相容機型。
2.參賽作品，須附作品動畫執行檔及圖形檔，動畫執行時間須在 10 秒以上。
3.須為尚未發表或流傳之創作作品。

＊遊戲配樂組＊

1.可顯示彩色之 IBM PC 或 100％相容機型。
2.作品須支援 Ad-Lib 、Sound Blaster、Sound Blaster PRO、MT-32、SCC-1、LAPC-1、PRO Audio Spectrum 16 等，其中任何一種音效卡。
3.參賽作品，須附作品音樂執行檔及音樂檔並儲存於磁片中，音樂執行時間限 20 秒以上，30 秒以內。
4.須為尚未發表或流傳之創作作品。

以上參賽作品，經投稿報名後未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。參賽作品若引發著作財產權糾紛，其法律責任由原作者自行負責。

七．參賽辦法：

1.報名時間 :83 年 8 月 31 日截止收件，以郵戳為憑。



2.報名參賽者必須連同作品及參賽作品資格所註相關資料，並附參賽者之身份證正反面影印本、照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：
高雄郵政 32-80 號信箱第五屆金磁片獎評審委員會收（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）

八．頒獎日期：預訂於 10 月 02 日下午二點假（臺北福華飯店）舉行。

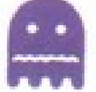
九．評選時間：
A.第一次初選 83 年 9 月 6 日至 10 日
B.第二次初選 83 年 9 月 11 日至 12 日
C.決選 83 年 9 月 18 日至 19 日

報名表
83年第五屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽報名表

姓名：	性別：男、女		
身份證字號：		聯絡電話：	(H) (O)
職業：	公司或學校名稱：	參加組別：	
聯絡住址：		作品（中文）名稱（英文）：	
永久住址：			
經歷：			
創作動機：			

（歡迎複印使用）

一．以上個項請以打字或正楷填寫。
二．參加組別請確實填寫。
三．參賽者必須連同作品之執行程式、操作手冊、報名表，並附參賽者之身份證正反面影印本及照片兩張（ 參賽者如兩人以上須同時繳交身份證正反面影印本、照片兩張及報名表 ）以限時掛號寄至：
高雄市郵政 32-80 號信箱第五屆金磁片獎評審委員會收
（海外地區請寄香港九龍深水埗郵局 88217 號信箱）
四．詳情請洽智冠科技有限公司企宣課活動組聯絡電話(07)384-8088轉 279 或 278




全中文戰略新秀 往玩家電腦前進

SOFTWORLD

掌握未來必玩

決戰

以640X480　256色SVGA模式顯示畫面，背景地圖使用硬體平滑捲動。遊戲規則涵蓋戰略與戰術模式，戰略模式以六角方格戰棋方式進行，戰術模式則以45度角戰棋方式進行，模擬真實戰況而設計。陸空軍各式武裝單位百餘種叱吒戰場。採多線式劇場處理，共有虛構的數種未來戰役：決戰38度線、決戰河内、決戰耶路撒冷。戰情假設引人入勝，巧妙運用各國間可能發生的衝突和磨擦，模擬出各種緊張不安的狀況。





SOFT WORLD
智冠科技有限公司　製作發行

未來，屬於觀念領先的人。

ET4000AX ✗。

啓亨ET4000AX系列將於6月份停產
GUI加速器將淘汰ET4000AX Frame Buffer架構。



啓亨TRIDENT 9400普及版
2MB VL BUS
建議售價：1MB / 2800元 (未稅)

曾經驚嘆號代表一份讚賞，現在我們用句點劃下完美的休止符⋯未來，在一片混沌之中，至少我們要抓住一些可信的線索來支持傑出的表現。VGA卡的領域裡，有幾個值得關心的現象：**1. VESA Local Bus**：VESA協會所制訂的32 Bit區域匯流排的高速與便利性。 **2. Graphic User Interface**：針對圖形介面所設計的功能，對於Windows這麼大的軟體在使用時的平順性。 **3. 2MB DRAM**：記憶體的多寡，會決定多高的解析度有多少色彩，1024×768的模式只有256色，已經無法滿足玩家的需求了，1024×768的模式要有65,536種色彩，才是未來的趨勢。 **4. 完善的售後服務：**如果您購買的商品沒有原始製造商的公司資料、保證卡、服務專線及BBS服務站，這個產品的製造商對他們的產品一定沒有信心，您願意冒險嘗試嗎？思想產生信仰，信仰產生力量，未來，屬於觀念領先的人。



啓亨股份有限公司 台北市羅斯福路二段35巷13號 經銷商諮詢專線：(02) 395-2229～30 啄木鳥服務專線：(02) 321-2562 BBS：(02) 357-0736 行銷企劃：啓亨廣告